CLUB Nintendo®

JUNI 1998 · Jahrgang 10 · Ausgabe 3

Artikel-Nr. 31 983 40

BANJO-KAZOOIE

ENDLICH!
DER BRANDNEUE
ADVENTURE-HAMMER
VON RARE IST DA!

SPECIALS

- GAME BOY CAMERA
- YOSHIS WM-SPIELPLAN
- NINTENDO64 POSTER
- SUPER MARIO COMIC

NINTENDO64

- NBA COURTSIDE
- G.A.S.P.
- WETRIX
- AERO GAUGE

Original Nintendo Qualitäts-Siegel

D 31192 F

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO-FANS

JETZT FLIEGT DER BÄR
BANJO-KAZOOIE™*
Der Bär ist los. Mit Banjo, dem verrückten Honigbär und Kazooie, der lustigen Möwe. Sie sind unzertrennlich. Sie sind unschlagbar. Und gemeinsam wollen sie Banjos Freundin Piccolo befreien. Unglaubliche 3-D-Welten. Spannende Abenteuer. Knifflige Aufgaben. Erlebe das neue, ultimative Action Duo: Banjo-Kazooie™*. Exklusiv für Nintendo® 64!
Nintendo®
NINTENDO 64
THE NEW DIMENSION OF FUN
™, TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1998 Nintendo/Rare. Game by Rare
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

Sommernachtstraum

Aufwachen – Club Nintendo ist da! Ein wundervoller Tag liegt vor uns! Draußen scheint bereits die Sonne, die Vögel zwitschern fröhliche Lieder, ein milder Sommerwind weht über Felder und Wiesen – und aus dem Inneren des Magazins hört man das Abenteuer rufen.

Laßt uns gemeinsam auf Fotosafari gehen und verrückte Dinge erleben! Wir reisen in virtuelle Märchenwelten mit gerenderten Bäumen und Sträuchern, wir bewegen uns durch dreidimensionale, polygone Landschaften, deren weiche Texturen und abgerundete Kanten jede blühende Heide blaß und trist erscheinen lassen. Das wahre Abenteuer besteht aus 16,7 Millionen Farben und heißt Nintendo64. Hier treffen wir so merkwürdige Gestalten wie den Honigbär Banjo und die Straußendame Kazooie, die es sich in Banjos Rucksack gemütlich gemacht hat. Beide sind auf der Suche nach goldenen Puzzleteilen, singenden Musiknoten und übelgelaunten Medizinmännern. Rares neuestes Action-Adventure hat das Zeug dazu, sogar SUPER MARIO 64 in den Schatten zu stellen und zu einem echten Meilenstein der Videospielgeschichte zu werden. Neben BANJO & KAZOOIE stellen wir in dieser Ausgabe über zehn weitere Neuheiten für das Nintendo64 vor – jedes dieser Spiele entführt Euch in eine einzigartige Fantasy-Welt voller Mythen, Magie, Action & Fun. Natürlich kann eine solche Screenshot-Fotosafari nicht das reale Eintauchen in ein Videospiel ersetzen, aber sie kann immerhin Euer Interesse wecken. Viel Spaß beim Lesen!

Claude M. Moyse

WORLD OF NINTENDO

HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

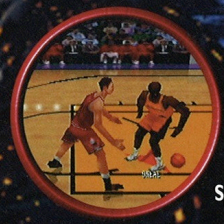
E-MAIL
redaktion@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
06026950308

SPIELE-HOTLINE
13:00 – 19:00 UHR
06026940940

KONSUMENTENBERATUNG
11:00 – 19:00 UHR
01305806

BANJO-KAZOOIE:
Das verrückteste Duo der Videospielgeschichte.



KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE:
Basketball pur und fette Sport-Simulation-Action.

RAMPAGE WORLD TOUR:
Rette sich wer kann! Godzilla und King Kong auf Tour.

WETRIX:
Der feucht-fröhliche Puzzlespaß für Hobby-Architekten.

G.A.S.P.:
Darauf haben viele gewartet – die neue Fighting-Sensation von Konami.

INHALT

3/98

FIRST LOOK

16 **Banjo-Kazooie** *(Nintendo64)*
22 **Kobe Bryant in NBA Courtside** *(Nintendo64)*
26 **G.A.S.P.** *(Nintendo64)*
30 **Wetrix** *(Nintendo64)*
32 **Aero Gauge** *(Nintendo64)*
34 **Rampage World Tour** *(Nintendo64)*
36 **Aerofighters Assault** *(Nintendo64)*

ZOOM IN

60 **Wario Land II** *(Game Boy)*
64 **Forsaken** *(Nintendo64)*
68 **Pocket Bomberman** *(Game Boy)*
70 **Mystical Ninja starring Goemon** *(Nintendo64)*
72 **Castlevania Legends** *(Game Boy)*
74 **Yoshi's Story** *(Nintendo64)*

SPECIALS

12 **Bitte lächeln! – Die Game Boy Camera**
38 **First Look: Neue Nintendo64-Spiele**
40 **Fußball WM '98 auf dem Nintendo64**
41 **Doppelposter: Nintendo64 / Yoshis WM-Spielplan**
46 **First Look: Neue Game Boy-Spiele**
54 **Comic: Super Mario in „Das Auge Gottes"**
83 **Game Boy on the Job**

CLASSIX

80 **Arielle, die Meerjungfrau** *(Game Boy)*
Donkey Kong *(Game Boy)*
Duck Tales *(Game Boy)*
Super Mario Land 2 – Six Golden Coins *(Game Boy)*

RUBRIKEN

3 **Editorial**
6 **Hot News**
7 **System Charts**
8 **News Flash**
50 **Club Center**
53 **Impressum**
76 **Trick Zone**
78 **Hotline**

GO FOR THE CUP!

Unter dem Motto „Nintendo World Cup Live“ könnt Ihr Euch in den nächsten Wochen bei ausgewählten Händlern ein Bild von der herausragenden Qualität der Fußballspiele für das Nintendo64 machen. Ob INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 (zum Hammerpreis von DM 99,–) oder FIFA – DIE WM-QUALIFIKATION 98, jedes Game hat eigene Qualitäten und eignet sich hervorragend, um die komplette WM daheim nachzuspielen. Überzeugt Euch selbst! Mehr Infos zur „Nintendo World Cup Live“ erhaltet Ihr auf der Nintendo-Homepage im Internet.

Macht mit beim Nintendo World Cup Wettbewerb!

Wer die echte, realistische Spannung immer wieder neu erleben will, der hat mit unserem Wettbewerb die Gelegenheit dazu: Beantwortet einfach die folgenden drei Fragen richtig – und Ihr könnt zu den zehn Glücklichen gehören, die schon bald einen der tollen Preise in den Händen halten.

Aber zuerst unsere Fragen:

1. Wer war vor Berti Vogts der Trainer der deutschen Nationalmannschaft?
2. Wann war Deutschland zum letzten Mal Fußball-Weltmeister?
3. Gegen welches Team schied die deutsche Nationalelf bei der WM '94 in den USA im Viertelfinale aus?

Und hier die Gewinne:

1. Preis: 1 Nintendo64 & 1 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64
2. bis 10. Preis: je 1 INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64

Schreibt Eure Antworten auf eine Postkarte und schickt sie an die bekannten Nintendo-Adressen in Euren Heimatländern.
Der Einsendeschluß ist der 29. Juni. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

NINTENDO 64

1 (1) ●	Super Mario 64 Action Adventure *Nintendo*	1		m
2 (2) ●	Diddy Kong Racing Fun Racing Adventure *Nintendo*	4		m c
3 (3) ●	Yoshi's Story Jump'n'Run *Nintendo*	1		m
4 (4) ●	Lylat Wars Shoot'em Up *Nintendo*	4		m
5 (6) ▲	Wave Race 64 Jetski Racing *Nintendo*	2		m c
6 (5) ▼	Extreme G Future Racing *Acclaim*	4		c
7 (7) ●	Mario Kart 64 Fun Racing *Nintendo*	4		m c
8 (8) ●	Blast Corps Action Adventure *Nintendo*	1		m c
9 (12) ▲	Bomberman 64 Action Adventure *Nintendo*	4		m c
10 (10) ●	Int. Superstar Soccer 64 Sports *Konami*	4		c
11 (11) ●	Turok – Dinosaur Hunter Action *Acclaim*	1		c
12 (–) ▲	Mystical Ninja starring Goemon Action Adventure *Konami*	1		c
13 (9) ▼	Snowboard Kids Fun Racing *Nintendo*	4		c
14 (14) ●	Fifa – Road to World Cup 98 Sports *EA Sports*	4		c
15 (18) ▲	Star Wars – Shadows Of The Empire Action *Nintendo*	1		m
16 (–) ▲	Fighter's Destiny Fighting *Bomico/Laguna*	2		m c
17 (13) ▼	Tetrisphere Puzzle *Nintendo*	2		m
18 (15) ▼	Clayfighter 63 1/3 Fighting *Acclaim*	2		
19 (16) ▼	Mischief Makers Jump'n'Run *Nintendo*	1		m
20 (17) ▼	Multi Racing Championship Racing *Bomico/Laguna*	2		m c

1 Anzahl der Spieler — deutscher Text — m modulinterner Speicher — c Controller Pak — unterstützt Rumble Pak

SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

1 (1) ●	The Legend Of Zelda – A Link To The Past Adventure *Nintendo*	1		
2 (2) ●	Super Mario World 2 – Yoshi's Island Jump'n'Run *Nintendo*	1		
3 (3) ●	Lufia Role Playing Game *Nintendo*	1		
4 (4) ●	Breath Of Fire II Role Playing Game *Bomico/Laguna*	1		
5 (5) ●	Secret Of Mana Adventure *Nintendo*	3		
6 (7) ▲	Super Metroid Action Adventure *Nintendo*	1		
7 (8) ▲	Terranigma Adventure *Nintendo*	1		
8 (9) ▲	DKC 2 – Diddy's Kong Quest Jump'n'Run *Nintendo*	2		
9 (6) ▼	Harvest Moon Simulation Adventure *Nintendo*	1		
10 (10) ●	Super Mario Kart Fun Racing *Nintendo*	2		

1 Anzahl der Spieler — deutscher Text

GAME BOY COMICS CHARTS

1	Die Schlümpfe im Alptraumland	GB
2	Die Maus	GB
3	Turok – Battle Of The Bionosaurs	GB
4	Lucky Luke	GB
5	Asterix & Obelix	GB

GAME BOY

1 (1) ●	The Legend Of Zelda – Link's Awakening Adventure *Nintendo*	1		
2 (2) ●	Mystic Quest Adventure *Nintendo*	1		
3 (3) ●	Wario Land 2 Jump'n'Run *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY	
4 (6) ▲	Super Mario Land 2 – Six Golden Coins Jump'n'Run *Nintendo*	1		
5 (5) ●	Kirby's Dream Land 2 Jump'n'Run *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY	
6 (4) ▼	Donkey Kong Land 3 Jump'n'Run *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY	
7 (7) ●	Donkey Kong Action Strategy *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY	
8 (8) ●	Pocket Bomberman Action Strategy *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY	
9 (–) ▲	Castlevania Legends Action Adventure *Konami*	1	SUPER GAME BOY	
10 (9) ▼	Wario Land – Super Mario Land 3 Jump'n'Run *Nintendo*	1		
11 (10) ▼	Die Schlümpfe im Alptraumland Jump'n'Run *Nintendo*	1		
12 (11) ▼	Adventures Of Lolo Action Strategy *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY	
13 (14) ▲	Die Maus Action Strategy *Nintendo*	1		
14 (12) ▼	Turok – Battle Of The Bionosaurs Action *Acclaim*	1		
15 (13) ▼	Donkey Kong Land II Jump'n'Run *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY	
16 (15) ▼	Kirby's Block Ball Action *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY	
17 (16) ▼	Tetris Puzzle *Nintendo*	2		
18 (18) ●	Mole Mania Action Strategy *Nintendo*	2	SUPER GAME BOY	
19 (19) ●	Dr. Mario Puzzle *Nintendo*	2		
20 (20) ●	Wario Blast Action *Nintendo*	1	SUPER GAME BOY	

1 Anzahl der Spieler — deutscher Text — SUPER GAME BOY Special Features und/oder farbige Darstellung bei Verwendung des Super Game Boy-Adapters

NEWSFLASH

WERDET MISS GAME BOY!

Das hier ist die modische Herausforderung für alle spielbegeisterten Mädchen – der ultimative Miss Game Boy-Contest!

Mitmachen ist ganz einfach und an zwei Bedingungen geknüpft:

1. Teilnehmen können nur unsere weiblichen Nintendo-Fans. (Sorry, Jungs, aber diesmal seid Ihr außen vor!)

2. Schickt uns ein Foto, auf dem Ihr schick gekleidet seid – allerdings **muß Euer Outfit etwas mit dem Game Boy zu tun haben**. Also verkleidet Euch zum Beispiel als Game Boy, oder tragt einen Rock mit Game Boys drauf, oder nutzt den Game Boy als modisches Accessoire, oder, oder, oder... Laßt Eurer Fantasie absolut freien Lauf!

Die Einsenderinnen der zehn besten, witzigsten und coolsten Fotos belohnen wir mit einem rosa Game Boy Pocket inklusive DISNEYS ARIELLE, DIE MEERJUNGFRAU. Die zehn Fotos werden außerdem in unserer nächsten Ausgabe abgedruckt, denn dann sind unsere Leser und Leserinnen gefragt: Sie wählen aus diesen zehn Einsendungen die Miss Game Boy! Der so gekürten Miss winkt ein absolut toller Preis: **Eine Reise für drei Personen, und zwar zu Eurodisney bei Paris!**

Seid kreativ, gut drauf und witzig gekleidet – und werdet

MISS GAME BOY!

DIE NÄCHSTE E3 KOMMT BESTIMMT...

...und wir werden für Euch direkt vor Ort sein! Vom 27. bis 30. Mai begeben sich Claude, Markus und Marcus nach Atlanta, wo die weltgrößte Messe für elektronische Unterhaltung, die Electronic Entertainment Expo (so der offizielle Titel) in diesem Jahr ihre Pforten öffnet. Dort werden sie bestimmt einem Feuerwerk atemberaubender, neuer Videospieleindrücke ausgesetzt sein. Besonders über das Thema POKÉMON gibt es unter Garantie viel Neues zu erfahren!

Die E3 wird übrigens nur noch in diesem Jahr im Georgia World Congress Center stattfinden, bevor sie nächstes Jahr wieder in ihre alte Heimat, das vergrößerte Los Angeles Convention Center, zieht. Unabhängig aber vom Ort des Geschehens: Nintendo wartet wieder mit einem der größten Messestände und sicher vielen Überraschungen auf – und wir berichten über alles Wichtige in unserer nächsten Ausgabe!

BANJO-KAZOOIE: COMIC UND SPIELEBERATER IN PLANUNG

Nicht nur auf dem Nintendo64 werden Bär Banjo und Straußendame Kazooie in diesem Sommer für Furore und staunende Gesichter sorgen. Auch auf den Seiten eines witzigen, actionreichen Comics könnt ihr mit dem neuen Traumpaar der Videospielgeschichte erste spannende und witzige Abenteuer erleben: Ab Mitte Juli liegt bei Eurem Nintendo-Händler der offizielle BANJO-KAZOOIE-Comic für Euch bereit, vierfarbig und ganze 36 Seiten stark!

Und das ist noch nicht alles, was über Banjo und Kazooie farbenfroh zu Papier gebracht wird: Rechtzeitig zum Release des Spiels, das zu Recht als eines der umfangreichsten Action Adventures bezeichnet werden kann, wird ab Ende Juli auch der offizielle Spieleberater für BANJO-KAZOOIE erscheinen. Voll mit unzähligen Informationen zu Freunden und Feinden sowie hilfreichen Tips und Tricks wird Euch dieses mehr als hundert Seiten dicke Buch helfen, Grundtildas Pläne zu vereiteln!

BOMBERMAN HERO

EXPLOSIVER DENN JE: BOMBERMAN HERO

Es ist nicht lange her, seit ein kleiner Pyromane das Nintendo64 eroberte: BOMBERMAN 64 katapultierte den explosiven Helden Bomberman in dreidimensionale Gefilde und hinterließ einen wahrhaft bombastischen Eindruck. Doch wir dürfen uns auf mehr freuen: BOMBERMAN HERO, Hudsons nächste Herausforderung, konnten wir in den letzten Wochen kennenlernen, und auch dieses Game garantiert enormen Spielspaß!

Bombis Reise erstreckt sich diesmal über fünf Planeten mit je sieben knifflingen Levels. Brodelnde Feuerhöhlen, tiefe Ozeane und verzwickte Gebäudetrakte sind nur einige Stationen der Weltraumodyssee. Natürlich stehen im Spiel neben bekannten Power Ups (z. B. Bombenverstärkung oder Zeitzünder) viele bewährte und etliche neue Aktionen für Bombi zur Verfügung. Einiges hat sich auch in Bezug auf Bombermans Fortbewegung getan: Mit dem Bomber-Copter segelt er frei durch die Lüfte, und mit dem Bomber-U-Boot erkundet er düstere Unterwasserwelten. Sportlich zeigt sich Bombi, wenn er mit dem propellergetriebenen Board durch die Polygonlandschaften fegt. Und richtig lustig wird es, sobald Bomberman mit einem Propeller auf dem Helm wie Karlsson vom Dach durch die Gegend schwebt.

Wann Bombi auf dem Nintendo64 auch hierzulande alle Freunde des kleinen Sprengmeisters begeistern wird, können wir noch nicht genau sagen – aber wir tun alles, damit sich BOMBERMAN HERO so bald wie möglich auch bei uns den Weg auf die Fernsehschirme freisprengt. Sobald wir mehr wissen, werden wir Euch natürlich sofort informieren!

COLOR GAME BOY

BRINGT FARBE INS SPIEL

Die Meldung geistert durch sämtliche Videospiel-Magazine, tauchte im Internet auf, und wir vermelden hiermit offiziell: Ja, es stimmt! Noch in diesem Jahr wird der erste Game Boy mit Farb-Display auf den Markt kommen.

Der Neue mit dem bunten Display wird genauso handlich wie der Game Boy Pocket sein und sein Display kann gestochen scharfe Grafiken mit bis zu 56 Farben darstellen. Auf dem Color Game Boy laufen selbstverständlich alle bisher erschienenen Game Boy Spiele, die man auf dem Color Display dann selbst einfärben kann. Aber auch für die Zukunft ist der Neue gut gerüstet, da man ihn an das Nintendo64 wird anschließen können.

Derzeit wird übrigens bereits an Titeln speziell für die neue Hardware gearbeitet, die auf der E3 in Atlanta erstmals vorgestellt werden sollen.

F-ZERO X

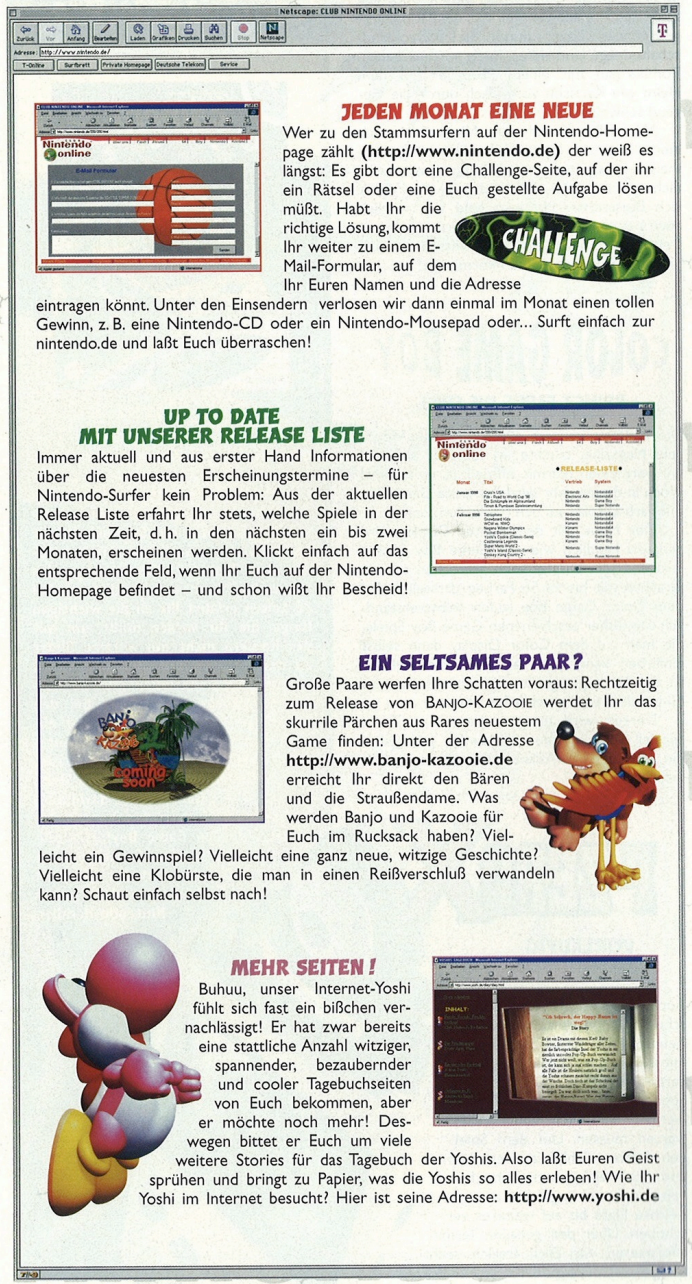
VORLÄUFIG VERSCHOBEN

Auch wenn es ein unglaublich schnelles, nervenaufreibendes Rennspiel ist, so wird natürlich mit akribischer Geduld und Ruhe daran gearbeitet. Auf das High Speed-Racing Game F-ZERO X werden wir noch eine Weile warten müssen: Um dem Spiel den letzten Schliff zu verleihen und noch einige technische Feinheiten unterzubringen, hat man das Release Date bis auf weiteres verschoben. Über den genauen Termin informieren wir Euch freilich rechtzeitig.

game boy camera sonderheft

Obwohl die Bedienung gar nicht kompliziert ist, bietet die GAME BOY CAMERA doch so unglaublich viele Möglichkeiten, daß wir uns entschlossen haben, ein Sonderheft mit vielen, vielen nützlichen Informationen und Tips für dieses „Auge des Game Boy" zu veröffentlichen. Auf 36 Seiten erfahrt Ihr all die wichtigen Dinge, die Ihr wissen müßt, um mit der Kamera nicht nur witzige Bilder zu machen, sondern auch die vielen zusätzlichen Funktionen effektiv nutzen zu können. Angefangen bei den Grundlagen (Fotos schießen und abspeichern) über die Bildbearbeitungsmöglichkeiten bis hin zu etlichen Sonderfunktionen wie Panorama-Shots oder Chill Out-Games steht darin alles Wissenswerte über den Kameraaufsatz für den Game Boy! Das offizielle GAME BOY CAMERA-Sonderheft bekommt Ihr ab jetzt kostenlos bei jedem Nintendo-Händler.

NEWS+NEWS+NEWS+NEWS Nintendo online NEWS+NEWS+NEWS+NEWS



JEDEN MONAT EINE NEUE

Wer zu den Stammsurfern auf der Nintendo-Homepage zählt **(http://www.nintendo.de)** der weiß es längst: Es gibt dort eine Challenge-Seite, auf der ihr ein Rätsel oder eine Euch gestellte Aufgabe lösen müßt. Habt Ihr die richtige Lösung, kommt Ihr weiter zu einem E-Mail-Formular, auf dem Ihr Euren Namen und die Adresse eintragen könnt. Unter den Einsendern verlosen wir dann einmal im Monat einen tollen Gewinn, z. B. eine Nintendo-CD oder ein Nintendo-Mousepad oder... Surft einfach zur nintendo.de und laßt Euch überraschen!

UP TO DATE MIT UNSERER RELEASE LISTE

Immer aktuell und aus erster Hand Informationen über die neuesten Erscheinungstermine – für Nintendo-Surfer kein Problem: Aus der aktuellen Release Liste erfahrt Ihr stets, welche Spiele in der nächsten Zeit, d. h. in den nächsten ein bis zwei Monaten, erscheinen werden. Klickt einfach auf das entsprechende Feld, wenn Ihr Euch auf der Nintendo-Homepage befindet – und schon wißt Ihr Bescheid!

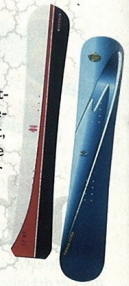
EIN SELTSAMES PAAR?

Große Paare werfen ihre Schatten voraus: Rechtzeitig zum Release von BANJO-KAZOOIE werdet Ihr das skurrile Pärchen aus Rares neuestem Game finden: Unter der Adresse **http://www.banjo-kazooie.de** erreicht Ihr direkt den Bären und die Straußendame. Was werden Banjo und Kazooie für Euch im Rucksack haben? Vielleicht ein Gewinnspiel? Vielleicht eine ganz neue, witzige Geschichte? Vielleicht eine Klobürste, die man in einen Reißverschluß verwandeln kann? Schaut einfach selbst nach!

MEHR SEITEN!

Buhuu, unser Internet-Yoshi fühlt sich fast ein bißchen vernachlässigt! Er hat zwar bereits eine stattliche Anzahl witziger, spannender, bezaubernder und cooler Tagebuchseiten von Euch bekommen, aber er möchte noch mehr! Deswegen bittet er Euch um viele weitere Stories für das Tagebuch der Yoshis. Also laßt Euren Geist sprühen und bringt zu Papier, was die Yoshis so alles erleben! Wie Ihr Yoshi im Internet besucht? Hier ist seine Adresse: **http://www.yoshi.de**

HERZLICHEN GLÜCKWUNSCH!



An unserem Snowboardwettbewerb haben sich unzählige begeisterte Boarder-Freaks beteiligt, die selbstverständlich die Frage nach der Gold-Ausbeute der deutschen, österreichischen und schweizerischen Olympioniken richig beantwortet haben!

OXYGEN

Und hier sind die glücklichen Drei, die ein Snowboard von OXYGEN sowie jeweils einmal SNOWBOARD KIDS für das Nintendo64 gewonnen haben:

D: Sebastian Heugabel, Mainaschaff
A: Thomas Schedel, Langeck
CH: Fabian Merkli, Wettswill

Der 4. – 10. Preis (ein Snowboard Kids-Spiel) ging an:

Jonas Grellmann, D-Bremen
Michael Helfrich, D-Künzell
Tim Schöwe, D-Carlow
David Schedel, A-Langeck
Markus Fink, A-Straden
Manuela Gloor, CH-Ittingen
Michaela Schmucki, CH-Oberurnen

Die richtige Lösung lautete übrigens:

Deutschland	12 x Gold
Österreich	3 x Gold
Schweiz	2 x Gold

UNZÄHLIGE COOLE GEWINNER!

„Warum hat Yoshi eine so große Nase?" lautete unsere Frage in der letzten Ausgabe. Wer uns darauf eine coole und witzige Antwort gab, der konnte eine von 99 Nintendo-Mehrzweckunterlagen, die man bekanntlich auch als Mousepad bezeichnet, gewinnen. Allen Glücklichen, die eines der nicht im Handel erhältlichen Mousepads gewonnen haben, werden wir daher den Gewinn per Post zukommen lassen. Auf jeden Fall: Herzlichen Glückwunsch und danke für die vielen, vielen Karten und Briefe! Die zehn witzigsten Zuschriften wollen wir Euch aber nicht vorenthalten!

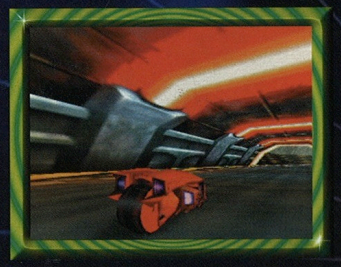
- Er leidet an der ungefährlichen aber seltenen Luftballonkrankheit.
- Damit er nicht nach hinten umkippt, wenn Mario auf ihm draufsitzt.
- Er ist vermutlich schon jahrelang von Heuschnupfen geplagt und hat keine Medizin dagegen.
- Was andere im Kopf haben, hat Yoshi in der Nase...
- Als Yoshi einen Luftballon aufblasen wollte, ist etwas schief gegangen.
- Eine Nasenoperation ist bei ihm schief gegangen!
- Yoshi hat ein Furzkissen in die Nase bekommen.
- Er hat einen Werbevertrag mit einem Taschentuch-Hersteller abgeschlossen.
- Yoshi ist gegen eine Schranktür gelaufen.
- Yoshi war mal WWF-Star und hat zuviele Schläge auf die Nase bekommen.

XG2 INTERNATIONAL DESIGN-A-BIKE CONTEST

ZEICHNET EIN BIKE FÜR EXTREME G 2!

DIE BESTEN FÜNF ENTWÜRFE WERDEN INS SPIEL EINGEBAUT!

Wie soll das Bike aussehen, mit dem Ihr in EXTREME-G 2 durch die futuristischen Techno-Welten rauschen wollt? Höllisch bunt oder aufregend knallig? Metallisch glänzend oder in subtilen Tarnfarben?



Gestaltet ein Bike ganz nach Eurem Geschmack und kreiert zudem einen eigenen Fahrer. Und dann kann es sein, daß in EXTREME-G 2 genau dieses Bike auftaucht – wenn Ihr nämlich beim INTERNATIONAL DESIGN-A-BIKE CONTEST mitmacht und zu den glücklichen Gewinnern zählt!

Und das könnt Ihr gewinnen:
Die Bike-Designer aus Deutschland treten im kreativen Wettstreit gegen ihre Kollegen aus England, Frankreich und den USA an. Pro Land werden die Gestalter der drei tollsten und abgefahrensten Bikes mit einem Acclaim-Überraschungspaket belohnt.

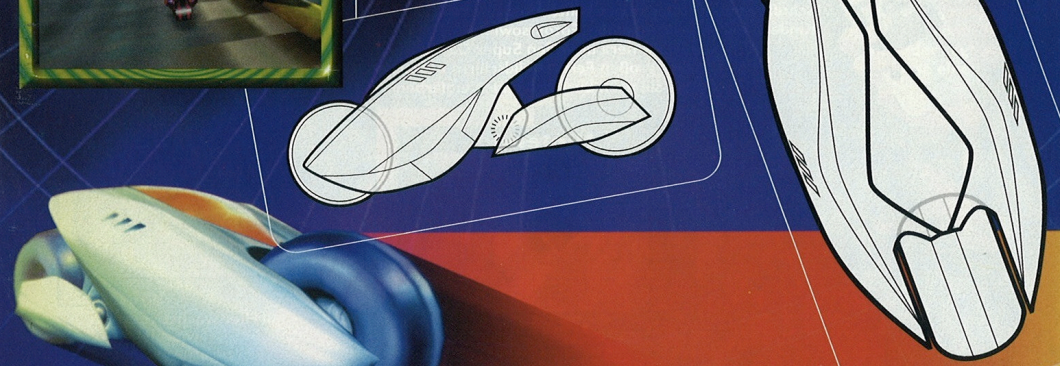
Aus diesen 12 Gewinnern werden abschließend noch 5 Hauptgewinner ermittelt: Die weltweit Besten erhalten ein Jahresabo auf Nintendo64-Spiele – pro Monat ein neues, brandheißes Game!

Teilnahmebedingungen:
Das Bike könnt Ihr frei nach Euren eigenen Ideen designen. Das abgebildete Modell kann Euch dabei als Beispiel dienen. Ihr könnt jedoch auch ein vollkommen neues Zweirad entwerfen. Der Fahrer muß in jedem Fall eine völlig neue Gestalt sein, also kein Nintendo-Charakter, keine Sailor Moon oder eine andere, schon existierende Figur. Schickt Eure Kunstwerke an folgende Adresse:

Acclaim Entertainment
Stichwort: Design-a-Bike
Fürstenfeldstr. 9
80331 München

Einsendeschluß ist der 26. Juni 1998
Die Mitarbeiter von Acclaim Entertainment und von Nintendo sowie deren Angehörige sind vom Wettbewerb ausgeschlossen.

Der Rechtsweg ist ausgeschlossen. Preise können nicht ausbezahlt werden.

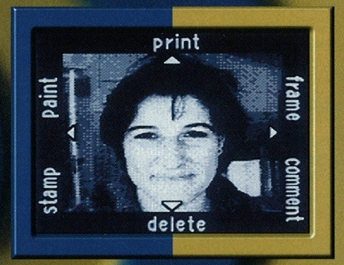


camera

Ein historisches Ereignis wirft seinen Schatten voraus – in wenigen Wochen öffnet die GAME BOY CAMERA ihre Augen, und der Game Boy erblickt damit quasi zum ersten Mal das Licht der Welt. Folgt uns daher hier auf dem ersten Abstecher in das Land der unbegrenzten Bilder. Alles, was hier zählt, ist einzig und allein Eure Fantasie, denn dank digitaler Hochleistungstechnik und genial einfacher Bedienung sind Eurer Kreativität praktisch keine Grenzen gesetzt. Mit der GAME BOY CAMERA seid Ihr Fotograf, Filmemacher, Designer, DJ – und das alles in einer Person. Natürlich könnt Ihr auch lustige Games spielen – in der Hauptrolle und mit Eurem eigenen Konterfei. Frei nach dem Motto: Sei Dein eigener Held und schieße drauflos, was das Zeug hält – mit der GAME BOY CAMERA, versteht sich! (af/tr)

achtung aufnahme!

Der große Moment ist gekommen: Ihr haltet die GAME BOY CAMERA wie einen Colt in Euren Händen und seid dabei, das erste Foto zu schießen. Ihr schwenkt die Kamera



hin und her, schaut auf das Display und wählt das passende Motiv. Drückt den A-Knopf, und das erste Bild ist im Kasten. War gar nicht so schwer und hat auch nicht weh getan, oder? Genau: Es ist viel einfacher als mit einem normalen Fotoapparat und macht noch mehr Spaß. Mit der GAME BOY CAMERA wird die Suche nach dem ultimativen Schnappschuß zum Kinderspiel!

guck mal, wer da guckt!

Bis zu 30 Schnappschüsse könnt Ihr im Speicher der GAME BOY CAMERA sichern und dann jederzeit anschauen. Außerdem gibt es ein Album mit fertigen Aufnahmen – zum Beispiel von Mario oder den putzigen Monstern aus POKÉMON sind schon welche drin, die Ihr verändern oder in Eure eigenen Fotos hineinbasteln könnt.

Und das war noch nicht alles! Die riesige Auswahl von Bildbearbeitungs-Items und Spezialeffekten läßt aus jedem Foto ein kleines Kunstwerk werden. Ob Ihr nun Eure Bilder spiegelt, ineinander verschiebt, sie verzerrt oder ob Ihr aus ihnen eine Spielfigur bastelt: Mit der GAME BOY CAMERA könnt Ihr Eurer Kreativität mal so richtig freien Lauf lassen und nach Lust und Laune wie ein Profi eigene Bilder bearbeiten. Und stolze Super Nintendo-Besitzer können die geschossenen Fotos sowie die Live-Bilder der Kamera über den Super Game Boy auf dem großen Fernsehbildschirm betrachten und sie nach Lust und Laune einfärben!

1001 tricksereien!

stamp

Garniert Eure Freunde und Bekannten mit witzigen Zutaten!

comment

Damit Ihr immer wißt, wer's ist!

stamp

Text? Sicher!

paint

So schnell wird man ein großer Maler ...

montage

Dr. Jekyll und Sister Hyde?

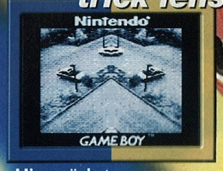
montage

How bizarre, how bizarre!

frame

Alles im richtigen Rahmen!

trick lenses



Hier wächst zusammen, was nicht zusammengehört!

panorama

Ganz schön groß, was?

grimass-o-mat!

Gebt Euren Bildern noch den letzten Schliff: Zu jedem Foto könnt Ihr einen kleinen Kommentar ins Album schreiben und es in einen von 18 verschiedenen lustigen Bilderrahmen einpassen. Und vor allem – und damit habt Ihr richtig Spaß – könnt Ihr hier die Bilder ganz nach Eurem Geschmack "verschönern".

Eine Schweinsnase, zwei Glubschaugen und viele andere Pictures und Symbole stehen Euch zur Verfügung, ja sogar mit japanischen Schriftzeichen könnt Ihr Eure Fotos bestempeln. Oder legt jemandem mit einer Sprechblase einen coolen Spruch in den Mund ...

druck mich!

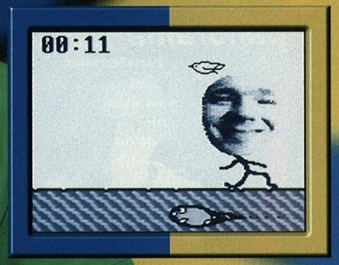
Erst schießen, dann schauen und rumbasteln – das ist schon eine ganze Menge. Doch das ist immer noch nicht alles: Eure Schüsse erscheinen nicht allein auf dem Display, um sie anzuschauen, sondern können auch auf Papier festgehalten werden – mit dem GAME BOY PRINTER habt Ihr nämlich die Möglichkeit, jedes Bild auf dem selbstklebenden PRINTER PAPER, entweder weiß oder farbig, auszudrucken. Das verleiht Eurem bisher langweiligen Schulheft oder Eurem innigen Liebesbrief doch gleich eine ganz persönliche Note, oder?

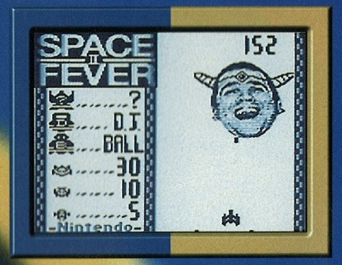
a link to the pa...rtner!

Angenommen, Euer Freund oder Eure Freundin hat auch einen Game Boy mit einer GAME BOY CAMERA, und da sind richtig coole, witzige Fotos drauf, die Ihr auch haben wollt – dann tauscht doch einfach die Bilder! Wenn nämlich in Eurem Album noch Platz ist, dann könnt Ihr jederzeit Bilder aus einer anderen GAME BOY CAMERA darin ablegen! Dazu müßt Ihr nur zwei Game Boys mit dem Universal Game Link-Kabel verbinden, und schon könnt Ihr alle Eure Schnappschüsse miteinander tauschen!

spiel mobil!

Die GAME BOY CAMERA ist bekanntlich von Nintendo – und daher kann man mit ihr auch ein paar lustige Spiele zocken. Vier verschiedene Games könnt Ihr mit Euren eigenen Fotos ausstatten und mit Bällen jonglierend,



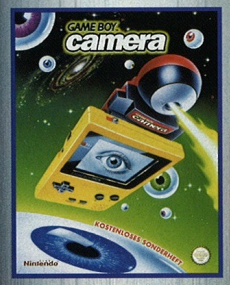


mit einem Maulwurf um die Wette laufend oder auf Alien-Angreifer schießend nach Punkten jagen. Als besonderes Special für die Hobbymusiker unter Euch: Komponiert Eure eigenen Tracks mit dem integrierten Synthesizer. Am Mischpult könnt Ihr Sounds auf dem Keyboard einspielen, loopen, Technobeats drunterlegen und Eure Mixes dann am DJ-Pult abspielen!

der mann hinter der kamera!

So sah das nette Foto aus ...

... bevor der freundliche Kollege es in die Hände bekam.



Wir haben Euch hier nur einen kurzen Überblick über die vielen Möglichkeiten mit der GAME BOY CAMERA geben können. Doch es steckt erheblich mehr im digitalen Auge für den Game Boy!

Ihr wollt mehr wissen?
Kein Problem, denn ab 12. Juni liegt das GAME BOY CAMERA-Sonderheft, die ultimative Informationsbroschüre, für Euch bereit! Hier erfahrt Ihr noch mehr über alle Funktionen und Einsatzmöglichkeiten, die Ihr damit habt – und das sind echt eine ganze Menge! It's totally funny photofun!

Hirokazu Tanaka heißt der Mann, der dem Game Boy mit der GAME BOY CAMERA die Augen öffnete. Der 40jährige Japaner arbeitet seit 13 Jahren für die Nintendo Co. Ltd. und war früher in der Abteilung R&D 2 (Research & Development 2) für die Entwicklung neuer Game Boy-Software zuständig. Nach seinem Wechsel zu R&D 1 setzte er seinem Schaffen mit der Erfindung der GAME BOY CAMERA ein erstes Glanzlicht auf. Wir sprachen am Rande der Nürnberger Spielwarenmesse mit einem glänzend aufgelegten, vor Kreativität nur so sprühenden Hirokazu Tanaka. Dies hier ist nur ein kurzer Auszug aus dem Interview, Ihr findet es komplett im 36seitigen GAME BOY CAMERA-Sonderheft, das ab Anfang Juni kostenlos bei Eurem Nintendo-Händler erhältlich sein wird. (cm/mp)

Club Nintendo: **Herr Tanaka, wie geht es Ihnen?**

Hirokazu Tanaka: **Mir geht es fantastisch. Ich bin sehr stolz darauf, hier in Nürnberg die Europa-Premiere der GAME BOY CAMERA mitzuerleben. Wenn man in seinem stillen Kämmerlein an einem Projekt arbeitet, hofft man natürlich, daß das fertige Produkt gut ankommt. Da ich hier sehe, wie begeistert die Leute auf die Kamera reagieren, bin ich sehr glücklich.**

Club Nintendo: **Was ist das Besondere an der GAME BOY CAMERA?**

Hirokazu Tanaka: **Nun, mit der Kamera ist es jetzt zum ersten Mal möglich, sein eigenes Gesicht in ein Spiel hineinzubringen. Das geschieht hier noch in einer recht einfachen Form, doch die Tür ist damit geöffnet. Interaktivität ist für mich eines der Schlagwörter der Zukunft. Die GAME BOY CAMERA ist vollgestopft mit digitaler High-Tech, aber kinderleicht zu bedienen. Genau das ist der Punkt. Die Leute wollen keine hundertseitigen Bedienungsanleitungen lesen, sondern einfach Spaß haben. Das funktioniert mit der GAME BOY CAMERA perfekt.**

Club Nintendo: **Wird der Game Boy dank dieses High Tech-Zubehörs also auch im kommenden Jahrtausend noch aktuell sein?**

Hirokazu Tanaka: **Darauf können sie sich verlassen! In diesem kleinen Gerät steckt noch genug Power, um auch in den kommenden Jahren für einige Überraschungen zu sorgen. Vor uns liegt eine farbenfrohe Zukunft ...**

Club Nintendo: **In Japan hat sich die GAME BOY CAMERA innerhalb weniger Tage bereits zu einem Millionenseller entwickelt. Wie sehen Sie die Chancen für den europäischen, speziell den deutschen Markt?**

Hirokazu Tanaka: **Ich glaube, daß wir eine sehr, sehr gute Chance haben, mit der Kamera auch hier in Deutschland bestehen zu können. Wir bieten hochentwickelte Technologie zu einem unschlagbaren Preis an. Und was viel wichtiger ist: Wir haben jede Menge Spielspaß in die GAME BOY CAMERA hineingepackt. Man kann das hier auf der Messe sehr schön beobachten. Alle, die sich ein paar Minuten Zeit zum Ausprobieren genommen haben, können sich kaum von der Kamera trennen. Genau das wollten wir erreichen: Spielspaß von der ersten Minute an.**

Begeistert war Hirokazu Tanaka nicht nur vom überwältigenden Interesse an der GAME BOY CAMERA, sondern auch vom Club Nintendo-Magazin.

BANJO-KAZOOIE™

Abenteuer in Hülle und Fülle

Am Himmel der Videospiel-Superstars erscheint ein neues Traum-Duo: Banjo und Kazooie. Der flauschige Bär und seine gefiederte Freundin – der wohl flotteste Vogel aller Zeiten – haben die Ehre, sich in ihrem ersten aufregenden Abenteuer präsentieren zu dürfen. Und das tun sie gleich mit einem Paukenschlag: Eine dicke Portion Action, jede Menge exzellenter Grafiken, ein geniales Gameplay und haufenweise Gags und Special-Bonbons ergeben eine Mixtur, die ihresgleichen sucht. Ihr meint jetzt, wir würden übertreiben? Dann schaut Euch mal die folgenden Seiten an... (jk)

Die Aufgabe des „funtastischen" Duos besteht darin, 10 goldene Puzzle-Teile und bis zu 100 Noten aufzusammeln, die in jeder einzelnen Welt verteilt wurden. Das klingt zunächst recht einfach, doch je weiter Ihr in die Welten vordringt, desto schwieriger gestaltet sich die Suche. Da kann man nicht einfach so herumlaufen und zufällig über ein Puzzle-Teil stolpern! Ihr müßt schon ziemlich schlau unterwegs sein und alle möglichen Sachen ausprobieren, um die gut versteckten Puzzles zu finden. Eine weitere Herausforderung ist, die jeweils fünf Jinjos einer Welt zu entdecken. Überall wimmelt es zudem nur so von Gegnern, die es gar nicht gut mit unseren Helden meinen: Schwärme angriffslustiger Bienen, gigantische Meereskrabben, riesige Gorillas und zahlreiche andere Finsterlinge machen Banjo und Kazooie das Leben schwer. Euer Geschick und Eure Cleverness sind in diesem Fall mehr als gefragt. Nur wenn Ihr den Bär und seinen Piepmatz unterstützt, kann das Abenteuer gut ausgehen – und nur dann!

© 1998 Nintendo Co., Ltd. Game by Rare.

Das Team der Superlativen

Rares neue Superhelden verfügen über eine Unmenge Moves, die sie entweder alleine oder im Team ausführen können. Vom Eierschuß bis hin zur eleganten Rolle, alle Knöpfe des Controllers sind belegt. Natürlich ist es kein leichtes Unterfangen, alle Moves im Kopf zu haben und sie dann im rechten Augenblick einsetzen zu können. Deshalb sei Euch geraten, die coolen Aktionen von Banjo und Kazooie erst zu üben, bevor Ihr so richtig loslegt. An dieser Stelle können wir natürlich nicht alle Aktionen der beiden tierischen Freunde aufführen. Manche Fähigkeiten erlangt Ihr auch erst später in den höheren Levels, zum Beispiel durch Bodenschalter, dank deren besonderer Eigenschaften Banjo plötzlich extrem hoch springen oder Kazooie längere Zeit fliegen kann. Hier aber schon einmal vorab für Euch die wichtigsten Moves des tierischen Duos:

BÄRENROLLE

Banjo nimmt ganz einfach Anlauf und führt dann, durch Drücken des B-Knopfs, eine mächtige Rollattacke aus. Bei seinem bärigen Gewicht ist es nicht verwunderlich, daß die etwas verdutzt schauenden Gegner sich vor dieser Attacke besonders fürchten. Schließlich kommt einem nicht alle Tage ein muskelbepackter Bär entgegengerollt.

PICKPARADE

Autsch! Das tut schon beim Hinsehen weh. Hier merkt man aber, daß Banjo und Kazooie ein hervorragendes Abenteuer-Team bilden. Drückt auf den Z-Trigger, damit Banjo eine geduckte Haltung einnimmt. Jetzt noch den B-Knopf drücken, und der lustige Bär stürmt mit aller Gewalt nach vorne, während Kazooie aus dem Rucksack heraus eine fürchterliche Pickattacke startet.

SCHNABELSPRUNG

Banjo kann eigentlich schon ziemlich gut springen, doch wenn es darauf ankommt, einen ganz weiten Sprung auszuführen, muß er sich mal wieder auf Kazooie verlassen. Drückt im Sprung den B-Knopf, damit der schrille Vogel aus seinem Rucksack herauslugt und den Kopf weit rausstreckt. Wenn Ihr nun noch zusätzlich den 3D-Stick Eures Controllers in die gewünschte Richtung drückt, wird das eine tolle Sprungattacke.

SALTOVOLANTE

Auch hier müßt Ihr wieder mit dem Z-Trigger arbeiten. Drückt ihn, damit sich Banjo bückt. Nun müßt Ihr nur noch den A-Knopf betätigen, damit Banjo, mit Kazooies Unterstützung, einen hohen Salto rückwärts ausführt. Dies ist besonders wichtig, wenn Ihr im Spiel versucht, höher gelegene Bereiche zu erklimmen, die Ihr mit dem normalen Sprung nicht erreicht.

FIRST LOOK INFO

Die Grafik des Spiels erinnert zunächst an SUPER MARIO 64. Auf den zweiten Blick jedoch ist sie noch bunter, detaillierter und schöner gestaltet. Was da so alles über den Bildschirm huscht, ist die absolute Granate. Auch die mannigfaltigen Bewegungsmöglichkeiten der beiden Helden und die zahlreichen Spezialgegenstände sind absolut rekordverdächtig.

Das 128 Megabit-Action Adventure überzeugt durch ein durchdachtes Gameplay. Es macht schon höllisch Spaß, sich auf die Suche nach den Puzzleteilen oder den freakigen Jinjos zu begeben, haufenweise Rätsel zu lösen, Kämpfe gegen lustig-schaurige Gestalten auszufechten sowie jede Menge Fun und Action zu erleben.

Die Jungs aus dem Hause Rare haben sich wieder viel einfallen lassen und beweisen mit diesem Knüllerspiel aufs Neue, daß sie zu den innovativsten und fähigsten Videospiel-Programmierern der Welt zählen.

Das Spiel hat einen modulinternen Speicher und deutschen Bildschirmtext.

BÄRENPUNCH

Ganz im Stile eines Schwergewichtsboxers vollführt Banjo eine Links-Rechts-Links-Schlag-Kombination. Wehe, da steht jemand im Weg! Wo Banjo hinhaut, wächst kein Gras mehr. Den Punch könnt Ihr ganz einfach ausführen, indem Ihr lediglich den B-Knopf drückt. Geht dabei aber nicht zu nahe an die Gegner heran, sonst wird es kritisch.

EITACKE UND GIGISCHUSS

Kazooie ist in der Lage, Eier abzuschießen, die Ihr vorher eingesammelt habt. Den Z-Trigger halten und C-oben drücken, dann schießt die gefiederte Rucksackbewohnerin nach vorne (Eitacke). Z-Trigger gedrückt halten und C-unten drücken: Kazooie schießt mit einem eindeutigen Geräusch ein Ei nach hinten ab (Gigischuß).

FLITZEVOGEL

Der flauschige Bär ist ziemlich gut zu Fuß unterwegs. Allerdings gibt es manche Stellen, die selbst für Banjo zu steil oder schlüpfrig sind. Kazooie ist die Lösung des Problems: Haltet den Z-Trigger und drückt dann C-links. Nun übernimmt Kazooie und flitzt wie von der Tarantel gestochen los. Sie ist nicht nur schneller als Banjo, sondern kann auch steile Wege erklimmen, auf denen Banjo lediglich hilflos abrutscht.

KOPFGRANATE

Banjos Lieblingsmove ist die Stampfattacke. Kazooies ist es aber nicht! Denn beim gnadenlosen Stampfer springt der Bär in die Höhe, und nach dem Drücken des Z-Triggers klatscht Kazooie mit dem Kopf auf den Boden. Nach eigenen Aussagen ist ihr diese Attacke bisher noch nicht zu Kopf gestiegen und sie kann immer noch klar piepen.

SCHWIMMSALABIM

Das ist bestimmt keine Zauberei, denn auch in der Natur sind Bären bekanntlich sehr gute Schwimmer. So auch unser Held! Kazooie jedoch kann Banjo bei dieser Aktion unterstützen: Betätigt Ihr im Wasser den 3D-Stick, paddelt Banjo vor sich her. Drückt Ihr den B-Knopf, taucht Banjo. Unter Wasser könnt Ihr mit dem B-Knopf einen kräftigen Flügelstoß von Kazooie auslösen, der Euch weit vorantreibt. Haltet Ihr den A-Knopf gedrückt, dann kann Banjo leicht mit den Füßen paddeln und durch das Wasser gleiten.

Die Specials

Trotz aller speziellen Fähigkeiten, über die unsere beiden Helden verfügen, kommen sie manchmal nicht ohne die ganz besonderen Gegenstände aus, die sich in den riesigen Welten finden lassen. Ob Gummistiefel oder Musiknote, jeder Gegenstand, den Banjo und Kazooie einsetzen können, hat seinen ganz besonderen Zweck.

GELBE FEDER

Setzt Ihr die gelbe Feder ein, wird Euer Team für kurze Zeit unverwundbar. Kazooie legt ihre Flügel um Banjo und schützt ihn damit vor gegnerischen Attacken und sonstigen Widrigkeiten.

EIER

Eier dienen Kazooie als Munition für ihren im ganzen Land gefürchteten Gigischuß. Übrigens kann man mit den Eiern manchmal auch – mittels eines plazierten Schusses – verschlossene Türen öffnen.

ROTE FEDER

Diese Feder verleiht Kazooie die Gabe des Fliegens. Allerdings muß sie sich dafür auf ein spezielles Bodenfeld stellen. Nur dann kann sie sich in die Lüfte katapultieren, um anschließend anmutig zu gleiten.

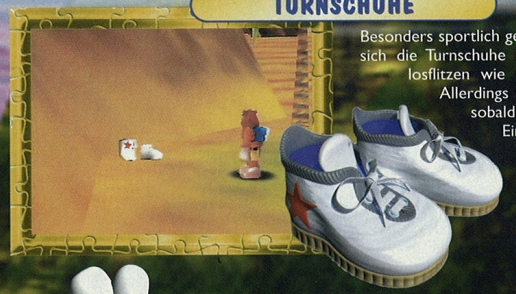
NOTEN

100 Stück könnt ihr in jedem Level einsammeln. Die großen gelben Noten erfüllen ihren Zweck erst, wenn man sie alle gefunden hat. Für 100 Noten gibt es dann nämlich etwas Besonderes!

GUMMISTIEFEL

Diese nicht gerade der aktuellen Mode entsprechende Fußbekleidung hat, wie soll es auch anders sein, eine feuchtigkeitsabwehrende Funktion. Mit den Gummistiefeln kann Kazooie sich durch Sumpf- und Morastlandschaften bewegen.

TURNSCHUHE



Besonders sportlich geht es zu, wenn Kazooie sich die Turnschuhe anzieht. Sie kann dann losflitzen wie Carl Lewis persönlich. Allerdings verliert sie die Schuhe, sobald Ihr wieder Banjo zum Einsatz bringt.

Freunde und Helfer

Den Shamanen werdet Ihr auch in anderen Welten vorfinden.

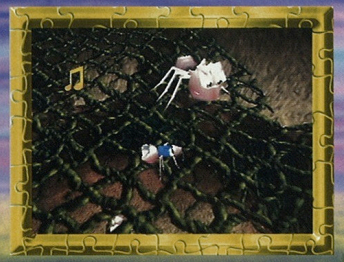
Banjo und Kazooie sind natürlich große Sympathieträger und haben deshalb auch viele Freunde, die ihnen hilfreich zur Seite stehen. Der lustige Maulwurf zum Beispiel hat immer einen coolen Tip zur Verfügung. Ihr müßt einfach auf den Maulwurfshügel zulaufen und dann den B-Knopf drücken, um das kleine Buddeltier herauszulocken. Dann gibt es da auch noch einen mysteriösen Shamanen, der über ganz spezielle Kräfte verfügt. Banjo kann die ulkige Gestalt in seiner Hütte besuchen und sich von ihr verwandeln lassen. Mit einem kräftigen „Hugalaga" verzaubert der Shamane den Bären kurzerhand in eine Termite, in einen Kürbis, einen Seelöwen usw. In dieser veränderten Gestalt kann Banjo Bereiche erforschen, die er vorher nicht betreten konnte. Banjo und Kazooie werden in ihrem umfangreichen Abenteuer noch auf viele weitere Figuren treffen, die ihnen freundlich gesinnt sind. Deshalb heißt es für Euch: Immer Augen und Bärenlauscher offen und Ausschau nach Freunden halten.

Die ersten Schritte im ersten Level Mumbo's Mountain

Das Bergdorf

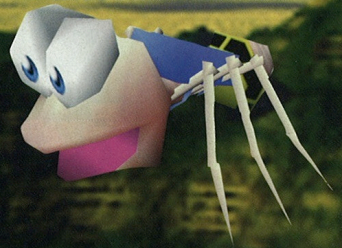
Wenn Ihr mit Kazooie vom Start aus nach rechts den Hügel hinauf lauft, gelangt Ihr in das Dorf. Hier stehen einige Hütten herum, auf denen sich Musiknoten befinden. Sammelt außer ihnen auch einen Mumbo-Schädel und begebt Euch dann in die Totenkopf-Höhle. Hier trefft Ihr den Shamanen, der Euch in eine Termite verwandeln kann, damit Ihr den Termitenbau in der Nähe des Dorfes erforschen könnt. In der Totenkopf-Behausung selbst könnt Ihr Eier und Noten finden. Steht Ihr draußen, am Eingang des Totenkopfes, könnt Ihr Euch mit einem Salto in das rechte Auge befördern. Dort erwartet Euch ein Puzzle-Teil. In der Dorfmitte befindet sich ein Totempfahl, der sich um die eigene Achse dreht. Schießt in die offenen Münder der Köpfe jeweils ein Ei, bis die Statue vollständig verschwunden ist. Für diese Aktion erhaltet Ihr ein weiteres Puzzle-Teil.

Im Totenkopf-Auge befindet sich eines der 10 Puzzle-Teile des Levels.



Als Termite seid Ihr unterwegs, nachdem Ihr Euch von dem Shamanen habt verzaubern lassen.

Der Totempfahl muß weggeschossen werden.

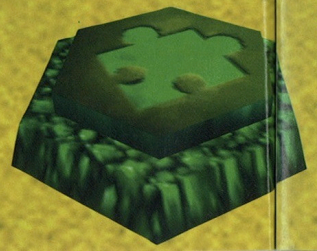


Affiges Theater

Über eine hölzerne Hängebrücke gelangt Ihr zu einem Baum, auf dessen Krone ein Affe sitzt. Er bewirft Euch mit fauligen Orangen. Versucht, seine Würfe durch geschicktes Laufen so zu beeinflussen, daß die Früchte die am Boden verankerten Schalter treffen. Wurden alle Schalter getroffen, erhaltet Ihr ein Puzzle-Teil. Klettert dann auf den Baum, holt die Orange und tragt sie zum Schimpansen, der Euch dafür ein Puzzlestück gibt und dankbar weiterhilft. Ihr müßt nicht weit laufen, um wieder auf den größten Affen im ganzen Land zu treffen. Jetzt wird die Sache erst richtig ernst: Den Primaten könnt Ihr nur beeindrucken, wenn Ihr ihn mit einem Ei trefft. Doch Vorsicht! Er wird sich wehren und Euch aus der Ferne mit einer stinkigen Fruchtsubstanz bewerfen. Nach drei Treffern gibt der Affe aber auf und rückt seine Schätze heraus.

Vorsicht vor dem Riesenaffen. Er wirft mit faulen Orangen nach Euch!

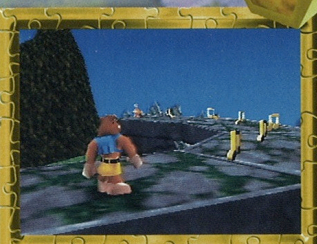
Der Schimpanse wird Euch reich belohnen, nachdem Ihr ihm die Orange gebracht habt.



Bearbonehenge

Die Kultstätte aller Bären. Man munkelt, daß vor langer, langer Zeit die Bären aus der ganzen Welt sich hier trafen, um seltsame Rituale auszuführen. Es wurde dem Honiggott gehuldigt, indem man Honigwaben aufschnitt und den gewonnenen Nektar auf getoastete Brote verteilte. Dann starteten die Bären eine Schleck- und Freßorgie! Banjo ist etwas mulmig zumute, als er diesen geheimnisvollen Ort betritt. Doch es nutzt alles nichts: Wenn die Puzzle-Teile zusammengetragen werden sollen, muß er auch diese Situation überstehen. Versucht, auf die schlüpfrigen Steine der Kultstätte zu hüpfen, um dort oben alle Musiknoten einzusammeln und den Jinjo zu finden. Im Zentrum des mysteriösen Ortes findet Ihr ein Puzzle-Stück, das Ihr endlich mal einfach so einsammeln könnt.

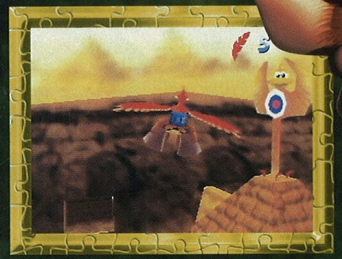
Ein sehr mysteriöser Ort: Die Kultstätte der Bären!



In der Ferne winkt ein Jinjo. Rettet ihn!

Tierischer Stress

Natürlich waren das bei weitem noch nicht alle Aufgaben, die Banjo und Kazooie in diesem Level erfüllen müssen, um das Puzzle zu einem Ganzen zusammenzufügen. Auch in den folgenden Welten erwarten sie noch zahlreiche gefährliche Abenteuer und Unmengen kniffliger Rätsel, wie zum Beispiel das gigantische Witchboard, auf dem Ihr durch Gläserrücken zwei bestimmte Wörter bilden müßt. Bevor die beiden sich also entspannen können, müßt Ihr ihnen noch kräftig unter die Arme greifen und sie durch das abgefahrenste Abenteuer aller Zeiten führen.



FIRST LOOK

Ihr könnt es kaum noch erwarten, bis Banjo und Kazooie auf Euren Fernsehschirmen herumtollen? Nun, etwas Geduld braucht Ihr noch, aber bereits ab Mitte Juli könnt Ihr Lesestoff abholen: Dann nämlich liegt der 36seitige, vierfarbige Comic zu BANJO-KAZOOIE kostenlos bei Eurem Nintendo-Händler bereit! Rechtzeitig zum Release des Spiels (ab Ende Juli) erscheint auch der große, offizielle Spieleberater zu BANJO-KAZOOIE – voll mit unzähligen Informationen zu Freunden und Feinden. Gespickt mit Tips und Tricks hilft Euch das mehr als hundert Seiten starke Buch auf Eurem Weg durch eines der umfangreichsten Action-Adventures!

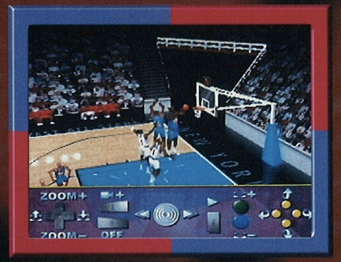
Kobe Bryant in NBA COURTSIDE

OB FOOTBALL, BASEBALL ODER BOWLING: DIE TRENDSPORTARTEN AUS DEN USA BEGEISTERN AUCH UNS IN EUROPA IMMER MEHR. BASKETBALL IST DAS BESTE BEISPIEL DAFÜR: KAUM EIN SCHULHOF ODER EINE GARAGENEINFAHRT, AN DER MITTLERWEILE NICHT EIN BASKETBALLKORB HÄNGT. NUN KÖNNT IHR DEN KULTIGEN SPORT MIT DEN ABSOLUTEN SUPERSTARS SOGAR ZU HAUSE IM WOHNZIMMER SPIELEN. NBA COURTSIDE FÜR DAS NINTENDO64 WIRD EUCH IN DIE FASZINIERENDE WELT DER BASKETBALLPROFIS ENTFÜHREN, IN DER NUR DIE BESTEN SPIELEN UND NUR DIE ALLERBESTEN GEWINNEN! LEHNT EUCH ZURÜCK UND GENIESST DEN AUFMARSCH DER RECKEN DER BASKETBALL-ARENEN! (JK)

SO REALISTISCH WIE NOCH NIE!

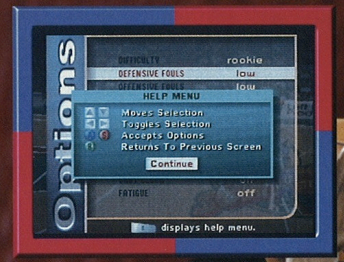
Wer NBA COURTSIDE spielt, dem wird gleich eines ins Auge stechen: Die coolen Grafiken. Die Spieler und ihre unglaublichen Moves sind dermaßen authentisch dargestellt, daß man meint, man würde eine Live-Reportage im Fernsehen betrachten. Selbst an die kleinsten Details wurde gedacht. Da kann man zum Beispiel Armbänder, lange und kurze Socken (vom Spielertyp abhängig) oder Knieschützer entdecken. Doch nicht nur das Aussehen der Spieler ist extrem realistisch dargestellt, sondern auch ihr Verhalten. Die Art, wie sie gehen oder mit dem Ball hantieren, ist einmalig. Man kann an den Bewegungen der Spieler bereits erkennen oder zumindest erahnen, welcher Superstar gerade den Ball führt. Besonders erwähnenswert ist auch die Kamera: Ihr könnt sie in sieben verschiedenen Winkeln positionieren und Euch den jeweiligen Spielzug ganz genau betrachten. Denjenigen, denen das noch nicht reicht, steht der Zoom in der Zeitlupenfunktion zur Verfügung. Ihr könnt Euch hier ganz nah an den ausgesuchten Spieler heranzoomen und genau betrachten, was Euer Lieblings-Basketballer so alles anstellt. Das ist von Vorteil, wenn man korrekte Spielanalysen vornehmen möchte. Übrigens gibt es im Optionsmenü eine Hilfebox. Drückt einfach die R-Taste, um sie aufzurufen und lest nach, was man mit der angewählten Option alles anfangen kann.

Diesen Spielzug kann man sich mal in Zeitlupe betrachten.



An den Spieler mit dem Ball in der Hand kann man sich heranzoomen.

In dieser Perspektive entgeht Euch wirklich nichts!



Die Hilfebox gibt Aufschluß über die Funktionen im Optionsmenü.

DIE VERSCHIEDENEN PERSPEKTIVEN!

Kamerawinkel: Klassisch

Kamerawinkel: Von oben

Kamerawinkel: Von hinten

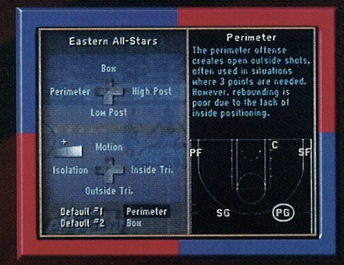
Kamerawinkel: Von der Seite

The NBA and individual NBA Team identifications used on or in this product are trademarks, copyrighted designs and other forms of intellectual property of NBA Properties, Inc. and the respective member Teams and may not be used, in whole or in part, without the prior written consent of NBA Properties, Inc.
© 1998 NBA Properties, Inc. All rights reserved.

NBA-STARS FÜR JEDERMANN!

Hier findet der Basketball-Fan alles, was das Herz begehrt: Die Superstars der NBA!

Mehr als 300 NBA-Spieler stehen Euch bei diesem Basketball-Highlight zur Verfügung. Wer schon immer davon träumte, in die Rolle eines Scottie Pippen, Hakeem Olajuwon oder Kobe Bryant zu schlüpfen, dem stehen nun Tür und Tor offen. Jeder Spieler verfügt über ganz eigene Fähigkeiten, die von der Wurfquote über das Dribbling, Dunking, Stealing, Rebounding bis hin zum Blocking reichen. Vor Spielbeginn kann man die vielfältigen Spieltalente der Basketballer in einer Liste der Fähigkeiten genau betrachten und dann eine Mannschaft wählen, mit der man in die Basketball-Schlacht zieht. Hat man sich entschieden, kann man zusätzlich noch eine Spielstrategie wählen, um sein Team optimal auf den Gegner einzustimmen.



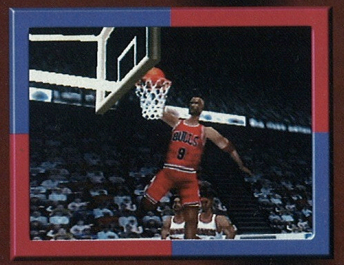
In diesem Menü kommen Strategen zum Zuge.

FIRST LOOK INFO

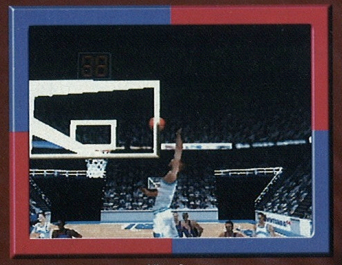
Im Gegensatz zu NBA HANGTIME, in dem es mit den Monsterfiguren ziemlich abgedreht zugeht und wo man in Zwei-Mann-Teams gegeneinander antritt, geht es in Kobe Bryant in NBA COURTSIDE äußerst realistisch zu. Da kann man schon eher von einer Basketball-Simulation sprechen, als von einem Basketball-Spiel. Dank der vielen Optionen und der einstellbaren Schwierigkeitsgrade ist das Spiel auch für Anfänger geeignet. Der 96-Mbit Knüller ist sowohl mit dem Rumble- als auch mit dem Controller Pak kompatibel. Ihr könnt Eure Spielerfolge also jederzeit abspeichern und bekommt durch das Gerüttel des Rumble Paks einen noch tieferen, lebensnahen Eindruck des Geschehens. Das Spiel ist für 1-4 Spieler mit- und gegeneinander gleichzeitig spielbar. Im Mehr-Spieler-Modus könnt Ihr Euch mit Euren Freunden messen. Hier kommt garantiert Partystimmung auf, zumal die Soundeffekte Euch ein Feeling vermitteln, als wärt Ihr live auf dem Spielfeld.

TAUSENDSASSA IM BEWEGUNGSRAUSCH!

Der realistische Eindruck, den die tollen Grafiken vermitteln, wird durch die zahlreichen Moves der Spielfiguren noch verstärkt. Mit dem analogen 3D-Stick Eures Controllers könnt Ihr die Spieler über das Spielfeld bewegen. NBA Courtside könnte man auch allein mit dem A- oder B-Knopf spielen. Das würde nämlich reichen, um die Grundbewegungen auszuführen. Wer aber ein echtes Basketball-Spektakel erleben möchte, der muß auch die C-Knöpfe zum Einsatz bringen: Dunks, Alley Oops, Crossover Dribblings und Post Passes sind nur einige der abgespaceten Moves, die die Spieler auf Lager haben. Die Dribblings können zum Beispiel auch mit Turbo-Speed (Z-Trigger gedrückt halten) ausgeführt werden. Auch hängt es von der Wahl des Spielers ab, wie eine Aktion im Match eingesetzt wird. Es kann durchaus vorkommen, daß Ihr mit einem Spieler einen Wurf ausführt, während Ihr mit einem anderen Spieler an gleicher Stelle eher einen Dunk macht. Gerade diese Tatsache macht das Spiel so interessant. Es kommt wirklich darauf an, mit wem Ihr gegen den Computer oder Eure Freunde antretet.



Ob Dunk...



...Alley Oop...

...Freiwurf...

...oder einfacher Korbleger: Alles ist möglich!

KUCK MAL WER DA SPRICHT!

NBA Courtside bietet Euch nicht nur ein Feuerwerk an grafischen Details, sondern startet auch einen Angriff auf Eure Lauscher. Mittels der authentischen Publikums- und Hintergrundgeräusche wird eine einmalige Atmosphäre geschaffen. Vic Orlando, einer der bekanntesten Sportkommentatoren in den USA, erläutert das Geschehen und stellt die Spieler vor. Bei 300 NBA-Recken kann man sich vorstellen, daß hier jede Menge Sprachausgabe vorhanden ist. Zudem werden die Gäste in eher ruhigem Ton vorgestellt, während die Heimmannschaft schon fast frenetisch angekündigt wird. Auch die Korberfolge und Assists der Spieler werden mit Live-Kommentaren hinterlegt.

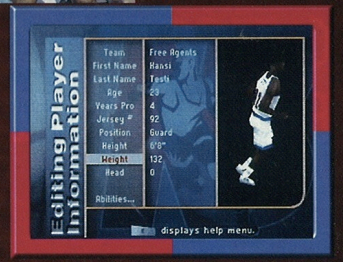
SPASS MUSS SEIN!

All diese vielfältigen Optionen, original NBA-Basketballer und die vielen grafischen Leckerbissen hätten wenig Sinn, wenn das Spiel nicht Spaß machen würde! Und das tut NBA Courtside auf jeden Fall. Sowohl Anfänger als auch Profis in Sachen Videospiele werden an diesem Spiel ihre Freude haben. Drei verschiedene, einstellbare Schwierigkeitsgrade bieten für jeden eine Herausforderung. Je schwieriger das Spiel ist, desto aggressiver werden die Computergegner spielen und verteidigen. Im schwierigsten Modus wird der Computer dann kaum noch Fehler machen, und Ihr müßt alle Konzentration und Euer ganzes Geschick aufbringen, um ihn zu schlagen.

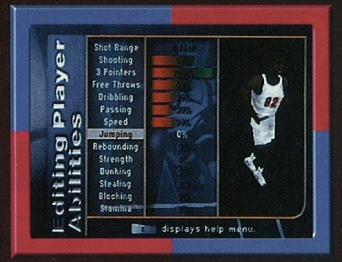
Auch bei der Verteidigung müßt Ihr kräftig zulangen.

FRANKENFEATURE!

Unter „Edit Player" könnt Ihr Euren Spieler erschaffen.



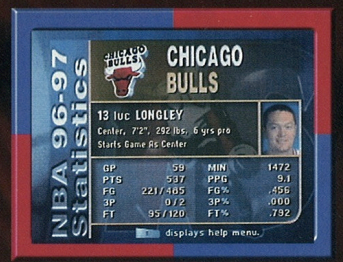
Zunächst braucht er einen Namen, Größe, Gewicht, Trikot-Nummer und... und... und...



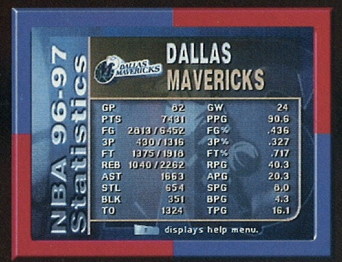
...dann könnt Ihr die Einstellungen seiner besonderen Fähigkeiten vornehmen.

Ein besonderer Leckerbissen ist die Option, in der Ihr Euch einen eigenen Spieler erschaffen könnt. Ändert sein äußeres Erscheinungsbild und verleiht ihm Fähigkeiten, die ihn zu einem einzigartigen, individuellen Sport-Ass machen. Wollt Ihr lieber einen Dunking-Profi oder soll er eher in der Verteidigung stark aufspielen und über gute Defensiv-Kräfte verfügen? Die Entscheidung bleibt bei Euch, und am Ende dürft Ihr mit diesem Spieler gegen die Besten der Besten in der Liga antreten. Mal sehen, wie sich Eure Schöpfung so schlägt! Natürlich könnt Ihr auch einstellen, wie lange eine Saison oder ein Spielviertel dauern soll. Spielt Ihr eine ganze Saison, könnt Ihr sogar die Statistiken der Spieler einsehen und schauen, welcher Spieler in diesem Jahr besonders heiß ist. Vielleicht ist es ja sogar Euer eigener, selbst erschaffener Spieler? Für alle Taktikexperten gibt es noch die Möglichkeit, Spieler zu kaufen oder zu verkaufen, um das Team zu verstärken. Auch die selbst erstellten Spieler können an andere Teams weitergegeben werden. Allerdings kann jedes Team nur 12 Spieler besitzen. Hat man einen tollen Spieler und das Team ist bereits komplett, muß man dann leider einen Basketballer rausschmeißen.

Hier wird mit den Stars gedealt!



Die Statistikliste der Spieler gibt Aufschluß über die Leistung.



Natürlich gilt das gleiche auch für das ganze Team.

Der Ort: Eine Lagerhalle, irgendwo in einem heruntergekommenen Stadtbezirk gelegen. Überall liegt Gerümpel, in einem rostigen Faß glühen die Reste eines Feuers noch vor sich hin, und der Geruch von Öl, Müll und Unrat liegt in der Luft. Kein wirklich schöner Ort, doch die Abgeschiedenheit ist wichtiger als alles andere. Denn nur hier können geheime Kämpfe ausgetragen werden, nur hier wird niemand stören und der Auseinandersetzung noch vor einer endgültigen Entscheidung ein Ende machen. Die beiden Kämpfer stehen sich nun gegenüber, und es ist klar, daß sich beide nichts schenken werden. Es dauert nur wenige Sekunden, da hagelt es die ersten eleganten Hiebe – denn selbstverständlich wird hier im Stile klassischer ostasiatischer Kampfkunst ein Duell mit Fäusten und Füßen ausgetragen. Der Sieg wird jedenfalls nicht leicht werden… (tr)

GENERATION OF ARTS, SPEED AND POWER

G.A.S.P!!™

Fighters' NEXTream

Schon zu Beginn habt Ihr die Auswahl aus acht unterschiedlichen Kämpfern und Kämpferinnen, deren Bewegungen fast choreographiert, also nahezu tänzerisch wirken. Hier wird die Idee asiatischer Kampfsportarten perfekt umgesetzt: Es geht darum, sich möglichst elegant und mit Raffinement seines Gegners zu erwehren. Nicht umsonst lautete der Arbeitstitel früher auch einmal Battle Dancers! Das Gameplay überzeugt daher besonders durch die gewandten und authentischen Bewegungen der Figuren. Selbstverständlich haben alle Fighter auch ihre typischen Special Moves, die den Spielspaß gewaltig steigern – aber was machen wir viele Worte? Schaut Euch die Bilder aus der Vorabversion an und lest die nächsten Seiten. Ihr seht schon jetzt, was für ein exzellentes Fighting Game Euch mit G.A.S.P. erwarten wird!

G.A.S.P. – GENERATION OF ARTS, SPEED AND POWER!

Kämpfen in drei Dimensionen!

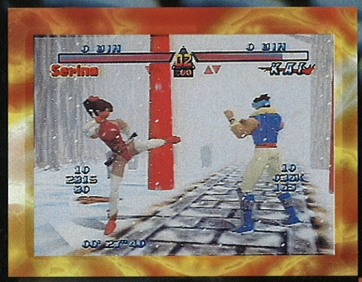
Alles ist hier lebensnah und dreidimensional gestaltet. Konami hat sich wirklich schwer ins Zeug gelegt, um ein überzeugendes Fighting-Game für Eure Konsolen zu produzieren. Mit großem Erfolg, wie wir voller Begeisterung sagen müssen: Dreidimensionale Hintergründe, die mehr sind als reine Kulissen, denn während eines Kampfes kann man Mauern zerbröseln oder Gegenstände umwerfen. Und daß die Charaktere durch fließende Bewegungen und polygonale Umsetzung wirken, als wären wir direkt in einem Film, erhöht den Spielspaß noch mehr. G.A.S.P. ist in der Tat so toll wie ein Anime-Movie, denn auch die Figuren könnten direkt aus einem der japanischen Fighting-Streifen stammen. Schlichtweg geniales Gameplay!

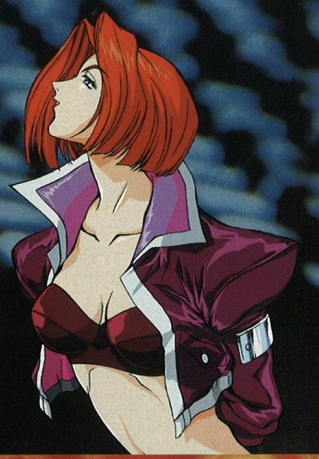
© 1998 Konami. All rights reserved.
Developed by Konami Computer Entertainment Osaka Co., Ltd.

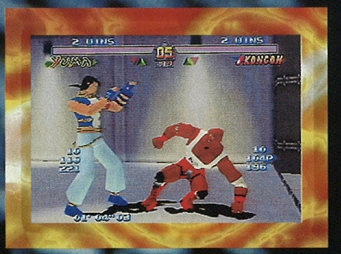
FIRST LOOK

Fighter's NEXTream

Mit diesem Untertitel wird es direkt auf den Punkt gebracht: G.A.S.P. hat es sowohl kampftechnisch als auch kämpfertechnisch in sich! Schon die Vorabversion hat wirklich überzeugt. Fünf verschiedene Modi geben jedem Spieler die Gelegenheit, sich in unterschiedlichsten Duellen mit seinen Gegnern zu messen. Und dabei geht es dann sehr elegant mit Fäusten und Füßen zur Sache!





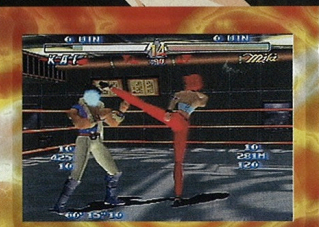


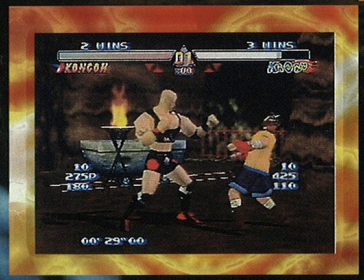
VS Battle

Im Zwei-Spieler-Modus wartet garantiert einer Eurer besten Freunde darauf, Euch zu zeigen, daß Ihr gegen seinen Martial Arts-Fighter keinerlei Chancen habt. Zeigt ihm, daß Ihr besser seid!

1-Player-Battle

Erst einmal sind es acht verschiedene Kämpfer, aus denen Ihr Euren Mann bzw. eure Frau für die Duelle aussuchen könnt. Jedes der trainierten Kampfsport-Asse hat ganz spezielle Fähigkeiten, die Ihr mit der Zeit herausfinden werdet. Besonders auch die schlagkräftigen Special Moves haben es in sich! Kämpft nacheinander gegen alle Herausforderer … und seid siegreich!





VS-Team Battle

Kämpft mit drei ausgewählten Fightern gegen drei Figuren, die Euer Mitspieler sich ausgesucht hat! Wie beim 1-Player-Team Battle könnt Ihr Eure Kämpfer auch während des Duells austauschen, um stets beste Chancen zu haben!

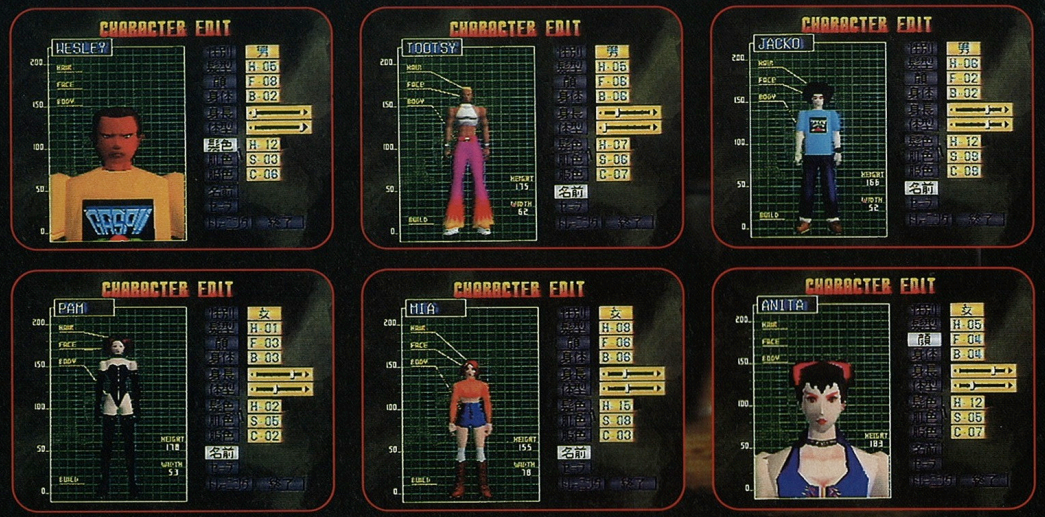
1-Player-Team Battle

Im Kampf Drei gegen Drei könnt Ihr drei Fighter, die Ihr Euch aus der Truppe heraussucht, gegen drei Gegner kämpfen lassen, die von der CPU gesteuert werden. Zwar könnt Ihr die Kämpfer, gegen die Ihr antreten müßt, selbst wählen – aber die CPU weiß eben auch immer, welcher der Bessere ist, um gegen Euch anzutreten.

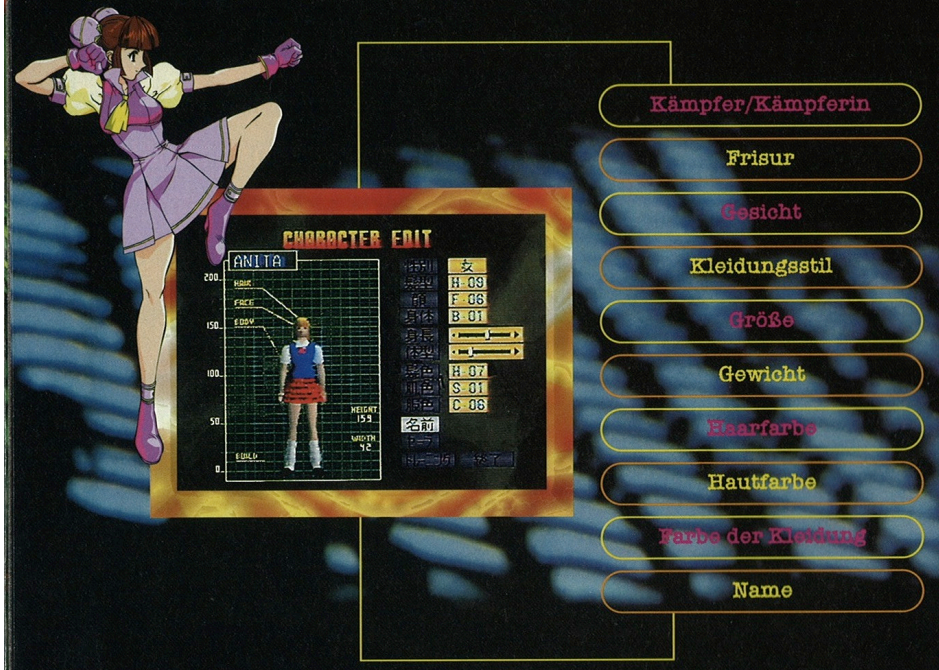
Tag Battle

Im Tag-Modus müßt Ihr zunächst mit einem selbstgewählten Kämpfer gegen andere antreten. In den Schlußsequenzen – nach einem siegreichen Kampf – werdet Ihr gebeten, zusammen mit den anderen Fightern gegen einen mysteriösen, gefährlichen Gegner in den Kampf zu ziehen. Zusammen mit drei Teamkameraden, die ausgewechselt werden können, kämpft Ihr also quasi in einer Story gegen die Widersacher!

Custom-Kostümierung!



Mit G.A.S.P. könnt Ihr Euch endlich einen ganz persönlichen Lieblings-Fighter zusammenstellen: Wie in den klassischen Sportspielen ist es in diesem Game erstmals möglich, Figuren individuell zu gestalten, aufzupowern und Erfahrung sammeln zu lassen. Das bedeutet, daß ihr Eurem persönlichen Fighter nicht nur ein andersartiges Outfit, eine andere Frisur oder ein anderes Gesicht geben könnt, sondern auch Größe und Gewicht ganz nach eigenem Geschmack wählbar sein werden. Obendrein steht auch eine Trainingsoption zur Verfügung, in der Ihr mit Eurer Figur den eigenen Kampfstil perfektionieren könnt.



Da können wir eigentlich nur die Mütze ziehen vor soviel Kampfesmut: Acht durchtrainierte und kampferprobte Fighter warten hier auf Euch – mit Talent und Schnelligkeit machen Sie sich auf den Weg in die Arena. Doch wer ist der oder die Beste? Das kommt ganz auf Euch und Euren gewählten Charakter an – vielleicht solltet Ihr gegen ein Koloß von einem Fighter nicht mit dem kleinen Mädel im rosa Röckchen antreten...

© 1998 Konami. All rights reserved.
Developed by Konami Computer Entertainment Osaka Co., LTD.

Übung macht den Meister

Im Practice Mode könnt Ihr nicht nur die Moves der einzelnen, vorgegebenen Fighter lernen, sondern er ist auch für das Ergebnis Eures selbstgemachten Fäusteschwingers wichtig! Euer individueller Charakter ist zu Beginn natürlich noch ein wenig untrainiert – also geht Ihr am besten in den Trainingsmodus, um ihn erst einmal an das zu gewöhnen, was auf ihn zukommt. Und weiter geht es mit Eurer Figur, fast als wärt Ihr in einem Rollenspiel: Habt Ihr in Eurem ersten Schlagabtausch mit dem selbstgestalteten Kämpfer den Sieg davongetragen, dann gibt Euch der Bezwungene einige Tips und Ihr lernt von ihm spezielle Techniken. Dadurch seid Ihr in den nächsten Duellen besser gewappnet. Erfahrung und Kampfkraft steigen immer weiter: Speichert diese Werte immer wieder auf dem Controller Pak – und schon habt Ihr einen einzigartigen Fighter, den es so in der Tat nur einmal gibt!

Das kann man nur bei G.A.S.P.: Einen Kämpfer erstellen, ihn auswählen und mit ihm kämpfen! Um zu gewinnen, muß man allerdings schon etwas Erfahrung gesammelt und schon einige Kämpfe hinter sich haben – ganz wie im richtigen Leben... Mit diesem speziellen Feature ist G.A.S.P. bei den Kampfsportspielen bislang einzigartig!

Alle Acht(ung)!

Kai Kimuru

Schnelle, harte Handkantenschläge und ballettreife Fußtechnik – Kai hat seine Lektionen in fernöstlicher Kampftechnik gut gelernt und noch besser trainiert!

Rin Agami

Täuscht Euch nicht: Sie sieht zwar aus, als hätte sie gerade die sechste Klasse absolviert, aber dieser Eindruck ist trügerisch: Auch sie hat bereits jahrelange Erfahrung im Umgang mit ihren Fäusten und gefährlichen Gegnern!

Serina Hiyu

Im roten, enganliegenden Nahkampfdress und mit hochgesteckten Haaren ist sie auf jeden Widersacher vorbereitet, der sich ihren schnellen Händen und hohen Kicks in den Weg stellen will.

Uma Sakai

Seine Mutter war Indianerin, sein Vater ein japanischer Schwertkämpfer: So hat Uma gelernt, nicht nur die Kampfkunst des fernen Ostens zu meistern, sondern auch indianische Verteidigungstechniken. Seine Treffer sind fatal!

Miki Hiryuin

Die rothaarige Miki ist auch ein Mischlingskind – ihr Daddy kam als Soldat nach Japan, heiratete dort und blieb in Kobe. Bereits in der Schule war sie immer schon die Größte, und sie will es auch im Duell bleiben...

Kongoh Killer

Der namenlose, muskelbepackte Afrikaner ist gefährlich, obwohl er nicht extrem schnell ist. Allerdings macht er dies mit seinen harten Schlägen wieder wett – wo er trifft, da wächst kein Gras mehr!

Kaoru Yaegashi

Der Skater und Thaiboxer Kaoru zählt zu den Kleinen dieser Welt. Aber das macht rein gar nichts: Er hat soviel Erfahrung im thailändischen Boxstil, daß er sich seiner Haut gut erwehren kann!

Jimmonji Kyoya

Ganz schön abgedreht, der Typ – mit seinen Tatoos und den orange gefärbten Haaren wirkt er ganz schön furchterregend, vor allem, wenn er seine Augen so irre aufreißt. Er ist in der Tat der Choleriker unter den Duellanten und dreht im Fight ganz schön auf!

FIRST LOOK INFO

Tolle Dreidimensionalität, aufregende Moves und individuelle Kämpfer und Kämpferinnen: Mit G.A.S.P. ist Konami ein Fighting Game gelungen, das den Vergleich mit anderen Kampfspielen in keiner Weise zu scheuen braucht. Mit flüssigen und vielseitigen Moves sowie einer ausgeklügelten und exakten Steuerung wirkt dieses Kampfsport-Spiel wie gefilmt. Vor allem auch die authentischen, dreidimensionalen Hintergründe faszinieren immer wieder!

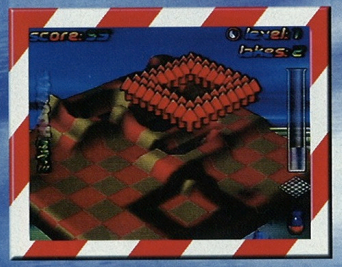
Damit die individuell gestalteten und trainierten Figuren nicht verlorengehen, unterstützt G.A.S.P. das Controller Pak, so daß man seinen Champion ganz leicht in die Tasche stecken und mit zum Kampf außer Haus nehmen kann. Die Handicaps der Kämpfer können übrigens individuell eingestellt werden, so daß verschieden starke Gegner eine Chance gegeneinander haben. Außerdem sorgt das Rumble Pak dafür, daß man die Treffer echt nachvollziehen kann. G.A.S.P. wird im Genre der Kampfsportspiele garantiert Zeichen setzen!

wetrix

Also, jetzt stellt Euch das mal vor: Ihr baut eine Mauer im Karree auf, Ihr legt recht- oder mehreckige Becken an, und plötzlich tropfen dicke Wasserbälle vom Himmel. Und wenn die Becken nicht ganz dicht sind, dann läuft das Wasser von der Fläche herunter, und die Wasserstandsanzeige füllt sich unaufhörlich! Wovon wir hier eigentlich reden? Von einem einmaligen, absolut kniffligen Spiel, dessen virtuelle Nässe Euch sehr realen Schweiß auf die Stirn treiben wird! WETRIX heißt der neue, nasse Spaß, der allerdings nur virtuelles Wasser enthält. Das Spielprinzip ist eigentlich ziemlich easy, aber es ist eine tolle Knobelherausforderung für alle, die echte Wassermeister werden wollen! Was sich die Programmierer – wahrscheinlich nachdem ihnen die Badewanne übergelaufen ist – haben einfallen lassen, ist originell und weit mehr als nur „nasses TETRIS"! (tr)

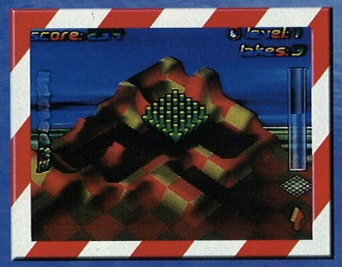
SUPERGUTE MAUERN BAUEN!

Die Bewohner am Oderbruch wären sicher froh gewesen, hätten sie so leicht Mauern aufbauen und das Hochwasser so einfach wieder loswerden können! Mit WETRIX nämlich gerät Mauerbauen und Entwässern zum Riesenspaß, auch und gerade weil es der Kombinationsgabe sehr viel abverlangt! Die herabfallenden Mauerteile müssen so plaziert werden, daß auf der Oberfläche große und tiefe Becken entstehen. Ihr arbeitet mit „Uppers" und „Downers": Uppers haben Pfeilspitzen, die nach oben schauen. Ihr benutzt sie, um umfangreiche und hohe Mauern anzulegen. Die Downers sehen aus wie umgedrehte Uppers und machen Mauerteile wieder platt.



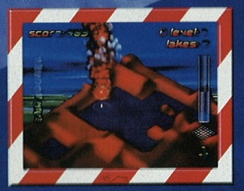
ALLES WASSER KOMMT VON OBEN...

Plötzlich fallen auch dicke, runde Wasserbälle herunter – gleich bündelweise und sehr naß! Jetzt müßt Ihr dieses Wasser in den Becken plazieren, die ihr hoffentlich tief genug angelegt habt, denn sonst tropft das Wasser an den Kanten der Oberfläche herunter. Wenn noch Mauerteile vom Himmel fallen, stopft die Lücken! Nach einer Weile erscheint Derrick – so heißt das Entchen, das da auf dem Wasser dümpelt. Es verdoppelt Eure Punktzahl!



FIRE FROM THE SKY

„Wenn das Wasser nicht herunterlaufen darf, die Becken aber irgendwann mal voll sind – was zum Teufel mach' ich denn dann?!" werdet Ihr Euch jetzt fragen. Keine Sorge: Immer wieder fallen auch feurige Kugeln vom Himmel herab, die so höllisch heiß sind, daß sie das gesamte Wasser im Becken verdunsten lassen. Das nasse Element verändert durch die Feuerbälle seinen Aggregatzustand, wird zu weißen Wölkchen, die im Nichts verschwinden und wieder eine leere Fläche hinterlassen, in die dann erneut jede Menge Feuchtigkeit hineinpaßt. Die Wasserstandsanzeige sinkt übrigens jedesmal, wenn Euer See verdampft ist – und Ihr kommt dem nächsten Level immer näher. Extra-Punkte gibt es allerdings auch, wenn Ihr fünf tiefe Seen auf der Oberfläche konstruiert habt.



FALLENDE FIESHEITEN!

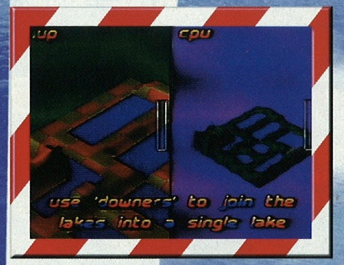
Wahrer WETRIX-Wahn kommt nicht allein auf, wenn man verzweifelt auf den nächsten Feuerball wartet: Immer wieder fallen Bomben oder Minen, die Löcher in die Fläche reißen! So entsteht ein Abfluß, und der Wasserstand steigt schneller, als Ihr „Es regnet!" sagt! Euer Wasser gefriert übrigens, wenn Eiswürfel auf die Fläche stürzen. Bomben oder Minen bleiben zwar zunächst gefahrlos stecken, aber wenn Ihr das Eis mit einem Feuerball wieder verflüssigt, explodieren sie schließlich doch...

© Zed Two Ltd. / Infogames UK Ltd.

SECHSMAL WASSERSAMMELN

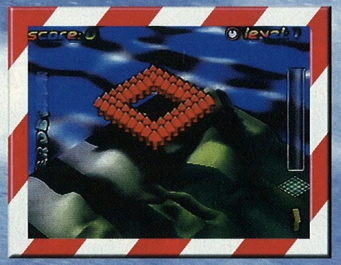
ERSTMAL ÜBEN

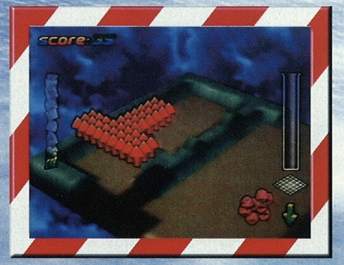
Beim Practice-Mode habt Ihr zunächst die Möglichkeit, die Abläufe im Spiel kennenzulernen. Aber langsamer – so könnt Ihr Euch an die isometrische Oberfläche gewöhnen und die Gefahren kennenlernen, die dem High Score drohen.



VORGABEN-DRUCK!

Der Handicap-Modus ist ein vertracktes Spiel mit selbstausgesuchten Erschwernissen. Wählt zwischen Hügellandschaften, Eis oder Löchern. Besonders mit der Eisfläche, die Ihr möglichst bald umschlossen haben müßt, bevor sie schmilzt, wird die Sache haarig...





EIN KLASSIKER!

Der Klassik-Modus bietet vertracktes Puzzeln auf der isometrischen Oberfläche – mit den ganzen feinen Gemeinheiten, die einem Wassersammler das Leben schwer machen: Bomben, Minen, Eiswürfel und so weiter...

DIE UHR LÄUFT!

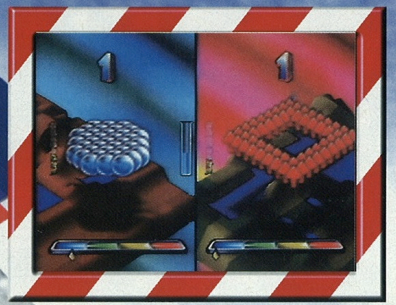
Der Challenge-Modus stellt Euch vor die Aufgabe, innerhalb von einer oder fünf Minuten bzw. mit einer limitierten Anzahl von Teilen eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen – da muß man schon ein versierter Wetrixer sein, um einen ordentlichen Score zu erzielen!

JETZT ABER SCHNELL!

Im Profi-Modus kommt Ihr echt ins Schwitzen! Die Teile fallen hier noch schneller als im Klassik-Modus, und Eure Wasserstandsanzeige steigt flotter, als Euch lieb ist! Seid superfix, sonst ist schon nach weniger als einer Minute Schluß!

WILDES WASSER-DUELL!

Zu zweit macht nicht nur ein Beat'em Up, sondern auch die Plantscherei mehr Spaß! Im Zwei-Spieler-Modus könnt Ihr Eurem Gegenspieler mit mancher Waffe den Sieg streitig machen. Kein Beat'em Up, sondern eher ein „Fill'em Up"!



FIRST LOOK INFO

WETRIX ist als kniffliges Spiel um Wasserstände und Mauerbau der absolut größte Spaß für einen oder zwei Spieler, den man sich für den heißen Sommer vorstellen kann! Das Spielprinzip macht aus WETRIX bestimmt einen Klassiker wie TETRIS, denn man stellt beim „nassen Wasserspaß" fest, daß er richtig fesselnd ist! In sechs verschiedenen Spielmodi (Classic, Pro, Challenge, Handicap sowie ein Trainings- und ein Zwei-Spieler-Modus) kann man auf einer isometrisch angelegten Oberfläche zeigen, ob man der Meister im Mauerbau ist – oder ob man noch eine Weile brauchen wird, um über den zweiten Level hinauszukommen...

Die Programmierer von ZedTwo haben sich für dieses Game mächtig ins Zeug gelegt und nicht nur die Idee brillant umgesetzt. Die Wassereffekte sind absolut großartig gelungen dank neuester Programmier-Tools. Mit einer exzellenten Grafik, psychedelischen Farben und mit chartverdächtigen, technoid angehauchten Ambientsounds ist das Game ein Fest sowohl fürs Auge als auch für die Ohren! Der durchaus nicht wasserarme Puzzlespaß hat teilweise deutschen Screentext und deutsche Sprachausgabe, und die erreichten Spielstände können auf dem Controller Pak jederzeit festgehalten werden.

AERO GAUGE

Cyber Guys und Space Ladies! Willkommen in der AERO GAUGE-Arena, wo verwegene Future-Century-Rider das Speedlimit ständig weiter nach oben schrauben. Treibende Duelle im Ultra-Tech-Style, Pole Fights und Risk Drifts sind nur einige Features von AERO GAUGE, einem neuen Anwärter auf den Titel 'Schnellstes Spiel des 20. Jahrhunderts'! Nachdem Acclaim mit EXTREME-G bereits seinen Cyber-Race-Vertreter auf die Pisten geschickt hat und auch Nintendos F-ZERO X demnächst an den Start geht, liegt es nun in den Händen der AERO GAUGE Driver von ASCII, zu beweisen, daß auch dieses Spiel schneller als das Licht ist. Ob allein, gegen den Computer oder gegen einen zweiten Cyber-Rider, AERO GAUGE entführt Euch in Geschwindigkeitsdimensionen jenseits Eurer Vorstellungkraft. Nehmt Platz, schnallt Euch an und erlebt einen Geschwindigkeits-Trip, den Ihr nie vergessen werdet! (mm/jk)

Fast Flying Maniacs

(G)augenblicke im Geschwindigkeitswahn

Der helle Wahnsinn erwartet Euch, sobald Ihr einen der multifunktionalen Hightech-Gleiter ausgewählt habt, den Gashahn aufdreht und losdüst. Ihr werdet virtuelle Gitternetztunnel, futuristische Häuserschluchten und finstere Outland-Strecken sehen, die in einem irrsinnigen Tempo an Euch vorbeizischen. Die exzellenten Grafiken gehen bei dieser speedomentalen Flitzerei manchmal etwas unter: Man sieht bei diesem Tempo nur links und rechts etwas an sich vorbeirauschen. Nehmt Euch deshalb auch mal die Zeit, um einen Blick aus dem Cockpit zu riskieren. Ihr werdet es nicht bereuen! Aero Gauge erweist sich als echtes 3D-Rennspiel mit hinreißenden und detaillierten Grafiken.

© 1998 ASCII Entertainment © LOCOMOTIVE Co., Ltd. All rights reserved. ASCII Entertainment and Aero Gauge are trademarks of ASCII Entertainment software, Inc. All other brand and product names are trademarks and registered trademarks of their respective holders.

Gleitet ins 21. Jahrhundert

Zu Beginn des Spiels stehen Euch fünf futuristische Fahrzeuge zur Verfügung. Entscheidet Euch für einen der Flitzer, je nachdem welche Eigenschaften der Gleiter haben soll. Der eine ist etwas schneller, der andere hat dafür eine optimalere Kurvenlage oder kann zum Beispiel besser beschleunigen. Die Gleiter schweben wenige Zentimeter über dem Boden, können aber auch an Höhe gewinnen. Diese Eigenschaft ist immer dann besonders wichtig, wenn es darum geht, auf der Strecke befindliche Hindernisse zu meistern. Selbstverständlich bleibt es nicht bei den fünf Gleitern: Ihr habt im Spielverlauf die Möglichkeit, weitere Gleiter zu erhalten, die Ihr dann auf dem Controller Pak abspeichern könnt. Diese sind nach dem Abspeichern jederzeit wieder anwählbar, um sich mit ihnen auf die Piste zu wagen.

Pioniere der Zukunft

Vor dem Einsatz Eures Gleiters im Championship-Modus müßt Ihr eine Qualifikation fahren. Wie in der Formel 1 auch, entscheidet das Ergebnis in der Qualifikation über Eure Startposition. Wenn Ihr keine Lust habt, gegen die Computergegner anzutreten, könnt Ihr einen Eurer Freunde zu einem heißen Rennen im Zwei-Spieler-Modus herausfordern. Eine weitere Spielvariante ist der Time Trial. Hier geht es nur ums Tempo! Könnt Ihr die Bestzeiten schlagen und zum schnellsten Piloten unter den AERO GAUGE-Cracks werden?

Übrigens habt Ihr während der rasanten Fahrt auf dem Bildschirm neben der Geschwindigkeitsanzeige einen Energiebalken, und für jeden Aufprall wird Euch Energie abgezogen. Doch keine Panik: Ähnlich wie bei F-ZERO gibt es neutrale Zonen, in denen Ihr Euch mit frischer Energie versorgen könnt.

FIRST LOOK INFO

AERO GAUGE ist ein ausgereiftes und mit viel Liebe zum Detail programmiertes 3D-Rennspiel, das sowohl alleine als auch zu zweit höllisch Spaß macht. Eines der wichtigsten Elemente eines Rennspiels ist die Steuerung.

AERO GAUGE ist auch in dieser Sparte wirklich überzeugend: Der 3D-Stick spricht wunderbar an und die Gleiter lassen sich butterweich steuern. Der Soundtrack des Spiels ist dem Thema angepaßt: Futuristisch anmutende Klänge motivieren den Fahrer, noch kräftiger auf das Gaspedal zu drücken!

Der Zwei-Spieler-Modus wird im Split-Screen gefahren. Außer den beiden menschlichen Fahrern treten in diesem Match keine weiteren Piloten an.

Das Spiel ist mit dem Controller Pak kompatibel und Ihr könnt jederzeit Eure Spielerfolge abspeichern.

Rette sich wer kann! Dinos und andere meterhohe und tonnenschwere Urzeit-Kolosse machen die Gegend unsicher! Ob Godzilla oder King Kong – bei Rampage World Tour für das Nintendo64 sind die Monster unaufhaltbar. Stampfend, walzend und krachend bewegen sie sich durch die Landschaften, in denen wirklich kein Gebäude heil bleiben wird. Unglaublich aber wahr: Für ihre zerstörerischen Aktionen erhalten die mutierten Giganten auch noch Spezial-Boni! Die Umsetzung des Arcade-Klassikers verspricht also auch auf Nintendos High-Tech-Konsole jede Menge Abriss-Action und Powercrashs. Der Elefant im Porzellanladen ist out... Dinos in der Grossstadt sind hip! (JK)

RAMPAGE WORLD TOUR

genetische Alptraume

An einem unheilvollen, wolkenverhangenen und düsteren Montagmorgen begann das Unglück: Dr. Eustas DeMonic, ein durchgeknallter Genwissenschaftler der Scum Laboratorien, verwandelte drei seiner schlechtbezahlten Assistenten durch Manipulationen des Genpools in turmhohe Monster. Der Labortechnologe Ralph mutierte zu einem Riesenwerwolf, der einen wahren Adrenalin-Kick bekommt, wenn er irgend etwas zermalmen kann. Lizzie, eine schüchterne Laborpraktikantin, verwandelte sich in ein tyrannosaurus-ähnliches Alptraum-

geschöpf. Das ehemalige Mauerblümchen wird seit der Mutation ganz kribbelig, wenn es große Armeefahrzeuge mit den Pranken zerbröseln kann. Der letzte im Trio des Grauens ist George. Sein Genmaterial reichte gerade noch aus, um ihn in einen Riesengorilla zu verwandeln. Die drei haben jetzt nur noch ein Ziel im weichmanipulierten, rachsüchtigen Oberstübchen: Alles zu zerstören, was ihnen über den Weg läuft und die 16 Scum-Laboratorien, die sich an verschiedenen Orten rund um die Welt befinden, dem Erdboden gleich zu machen.

Der Weg zum Chaos

Das Ziel in diesem 2D-Walk'n'Destroy-Spiel ist, alles niederzumachen und ganze Städte einzustampfen. In über 130 Leveln können sich die Monster so richtig austoben. Auf ihrem Weg finden die Ungetüme viele Power-Ups wie zum Beispiel den Feueratem, Extrastärke, Unverwundbarkeit oder Extrazeit. Saugen die Monster die verseuchten Gase auf, die den Scum-Laboratorien von Zeit zu Zeit entweichen, verwandeln sie sich kurzfristig in V.E.R.N.'s (Violent Enraged Radioactive Nemesis), was so viel bedeutet wie „Supermiese radioaktiv verseuchte Fieslinge". In diesem Zustand verfügen die Monster über ganz spezielle Fähigkeiten und sind nahezu unbesiegbar. Natürlich bleibt der Aufmarsch der ehemaligen Labor-Assistenten nicht unbemerkt, und es dauert nicht lange, bis sich die Polizei, das Militär und sogar die Bürger der Städte zur Wehr setzen. Helikopter, Tanks und Specialcommand-Roboter werfen sich den Ungeheuern in den Weg. Leider prallt die Verteidigung meist an den gigantischen Genmanipulierten ab.

Trio Infernale

Im Mehr-Spieler Modus könnt Ihr zu dritt gleichzeitig in die Vollen greifen. Stampfend und zerschmetternd geht es auf die Highscore-Jagd. Wobei derjenige gewinnt, der am meisten zerstört hat. Jeder Spieler kann sich sein Lieblings-Monster aussuchen und damit antreten. Ob Lizzie, George oder Ralph bleibt Euch überlassen. Die drei Monster sind jedoch nicht gerade das, was man gemeinhin als gute Freunde bezeichnet und können sich auch gegenseitig bekämpfen. Im Mehr-Spieler-Modus geht es also heiß her und echte Freude kommt auf, wenn man einen seiner Freunde daran hindert, ein Gebäude zu zerstören, nur um es selbst einreißen zu dürfen. Doch hin und wieder solltet Ihr Euch zu einem Team zusammenschließen und die Polizei- und Militärangriffe zurückschmettern, sonst findet Euer Abenteuer schnell ein Ende.

Das seitlich scrollende Action-Spiel ist der Kracher für jung und alt. Auch wenn es darum geht, alles was sich im Weg befindet zu zerstören, macht Rampage World Tour noch nach bereits 100 gespielten Leveln echt Spaß. Ständig kann man auf dem Bildschirm neue Details entdecken und sich ein Schmunzeln nicht verkneifen, wenn zum Beispiel ein Polizeihelikopter an Georges Popo zerschmettert oder die Militärtanks mit Miniraketen schießen, die an den Giganten abprallen wie Pingpong-Bälle an einer Suppenschüssel. Einen großen Anteil am Funfaktor hat übrigens auch der überarbeitete Sound, der sich stetig, aber nie nervig durch das Spiel zieht. Er ist dem coolen Soundtrack der Arcade-Urversion recht nah.

FIRST LOOK

FIRST LOOK INFO

130 Level bürgen für etliche Stunden Spielspaß. Das Gameplay ist präzise, so daß auch Anfänger ihre Freude am Spiel haben. Die tollen 2D-Grafiken, die im Comic-Stil gehalten sind, wissen zu begeistern. Bunt und schrill sind die Farben, putzig und cool gezeichnet erscheinen die zahlreichen Sprites auf dem Bildschirm. Das Spiel ist mit dem Rumble Pak kompatibel, und da Ihr sicher alle den Artikel gelesen habt, könnt Ihr Euch nun gut vorstellen, daß bei jedem Crash toller Rüttelschüttel-Fun angesagt ist. Midways 96-MBit Umsetzung des Arcade-Hits für das Nintendo64 ist außerdem noch für das Controller Pak ausgelegt. Ihr könnt also jederzeit Eure Spielerfolge speichern und zu einem späteren Zeitpunkt weiterspielen. Auch wenn Lizzie, George und Ralph wütend durch die zahlreichen Level stampfen und alles niedermachen, sind sie doch sympathisch und für ihre Größe recht putzig!

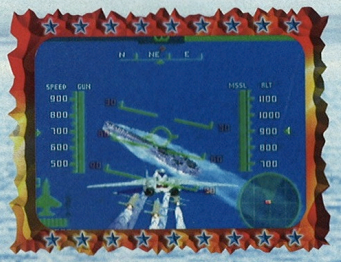
AEROFIGHTERS ASSAULT

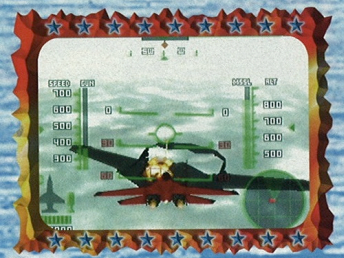
Auf die Jagd!

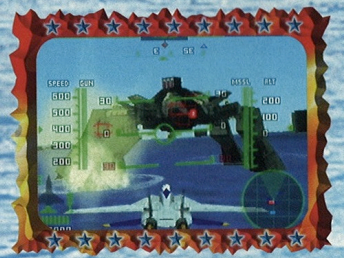
Vor Euch entfaltet sich die unendliche Weite des Himmels, unter Euch erstreckt sich die aquamarine Schönheit des Meeres und die Sonne strahlt in Euer Cockpit. Eigentlich könnte dieser Flug richtig Laune machen, wenn Ihr nicht einen gefährlichen Auftrag übernommen hättet, der Euch nicht nur Euren Jet, sondern vor allem auch Kopf und Kragen kosten könnte. Denn Ihr seid in einer geheimen Mission unterwegs, auf den Spuren der internationalen Terror-Organisation Phutta Morgana, die das Leben auf der Erde bedroht.

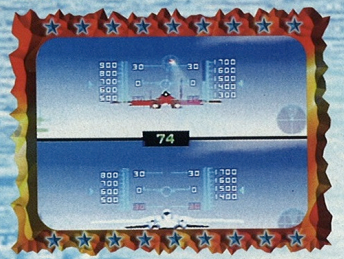
Denn die Weite des Meeres unter Euch ist nicht durch natürliche Ursachen entstanden – ein gezielter Anschlag mit einer Hitzebombe hat die Polkappen zum Schmelzen gebracht und die Küstenstädte unter Wasser gesetzt. Um weitere Anschläge zu verhindern, müßt ihr mit Eurem Geschwader den Stützpunkt der Terroristen finden... *(af/tr)*

In zwei verschiedenen Modi könnt Ihr auf die Terroristenjagd gehen: Im Main Game geht es darum, sich von Level zu Level durchzukämpfen und in jedem der Szenarien das Hauptquartier von Phutta Morgana zu zerstören sowie dessen Armada unschädlich zu machen. In Boss Stage ist nur das Hauptquartier der Terroristen Euer Ziel, Ihr müßt aber dafür weit mehr ordentliche Treffer landen, während Ihr dem feindlichen Feuer möglichst geschickt ausweicht. Ein Tip: Haltet Euch in vielen Fällen immer sehr boden- bzw. wassernah... Beim Deathmatch schließlich habt Ihr die Chance, gegen einen Freund im Luftduell zu bestehen. Doch Vorsicht – er hat Euch auch auf dem Radar und jagt Euch, genau wie Ihr ihn versucht zu erwischen. Ein wahrhaft spannendes Katz und Maus-Spiel!









Operation: Project Blue

„Project Blue" ist der Codename einer internationalen UN-Friedenstruppe, die die Terroristen mit allen Mitteln aus der Luft bekämpft. Nur die Elitefl ieger von Project Blue können die Welt noch vor Anschlägen bewahren. Hawk, Squadron Leader der Aerofighters, und sein Team unerschrockener Luftkämpfer sind mit der modernsten Technik ausgerüstet, um die Terroristen aus der Luft aufzuspüren. Oftmals müssen sich die Piloten zwar auf ihre Augen und die elektronische Zielerfassung verlassen, aber schnelles Reagieren und gezieltes Feuern waren schon immer Spezialitäten mutiger Luftritter...

Fighter ahead!

Gegen eine ganze Armada feindlicher Flieger gilt es, sich zur Wehr zu setzen. Darunter sind unter anderem Stealth-Bomber und gestohlene Eurofighter, Helikopter, U-Boote und andere fiese Angreifer. Die Piloten kämpfen zwischen den Wolkenkratzern Tokios, in den sandigen Schluchten und Canyons der Wüste, über den unendlichen, eisbergübersäten Meeresflächen des Südpols, und sogar auf dem Mond findet ein Kampfszenario statt!

Ohne Teamwork, also die Zusammenarbeit mit den Fliegern, die Euch begleiten, wird es schwierig, und „alle gegen einen" ist im Kampf gegen Phutta Morgana die beste Versicherung gegen unliebsame Treffer. Auf dem Radar sieht man genau, wo sich Gegner befinden, und Eure elektronische Zielerfassung funktioniert ausgezeichnet...

Luftduelle par excellence

Wer sich schon zum tollen Flieger-Ass gemausert hat, dem steht die totale Herausforderung dann bevor, wenn der mutige Gegenspieler nicht der geschickte Computer ist, sondern ein bravouröser menschlicher Flieger: Das Deathmatch (so heißt der Zwei-Spieler-Modus) verlangt luftkampfmäßige Glanzleistungen von den beiden Piloten, deren Steuerknüppel die Controller sind.

Wenn dann plötzlich auf Eurem Teil des Split Screens der gegnerische Fighter auftaucht, dann feuert, was das Zeug hält! Und passt bloß auf, daß er Euch nicht erwischt, denn natürlich hat er Euch genau so sicher im Fadenkreuz – wer hier gekonnt ausweicht, aber gleichzeitig noch in Sekundenschnelle seine Raketen abfeuert, der hat eine reelle Chance.

Die exzellenten Grafiken und das authentische Flugverhalten bringen Spannung ohne Ende!

© 1997 Video Systems Co., Ltd./Paradigm Entertainment, Inc.
Aerofighters is a trademark of MCO' River, Inc. (Videosystems U.S.A., Inc.)

Düsen-Jäger und -Jägerinnen

Jet-getriebener Abstauber: Hawk

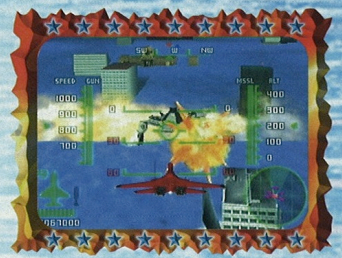
Für ihn steht Teamwork an erster Stelle – vor allem auch deshalb, weil er dann schnell mal einen Abschuß abstaubt! Aber Hawk reagiert auch sofort, wenn einer seiner Kameraden in Bedrängnis geraten ist. Hawks Fighter ist eine F-14B Tomcat, ein gut steuerbarer und robuster Jet, speziell für den Luftkampf. Für den Luft-Boden-Kampf ist die F-14 aber nur bedingt einsetzbar.

Bombshell to the Rescue: Glenda

Mit ihrer gewaltigen Erfahrung im Luft-Boden-Kampf ist Glenda die hübsche Spezialistin für alle Einsätze, bei denen es darauf ankommt, die Gegner wie Blumen vom Gras zu pflücken. Ihr Ziel ist die feindliche Bodenstation, während die anderen ihr den Rücken bzw. das Haupt am Himmel freihalten. Mit ihrer A-10A Thunderbolt fliegt Glenda einen glänzend gepanzerten Jet, der allerdings nicht so schnell auf Tempo kommt. Für Duelle mit Supersonic-Jets ist der Thunderbolt daher weniger geeignet.

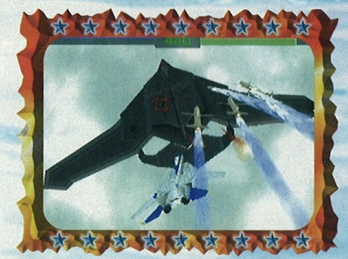
Donner-Desperado: Volk

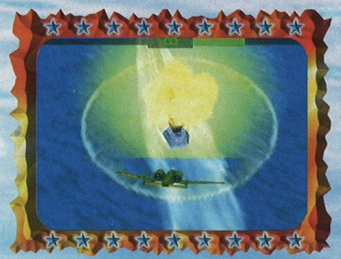
Blind irgendwelchen Befehlen zu gehorchen war nie Volks Sache, und im Luftkampf ist er selten lange an der Seite eines anderen, sondern verfolgt die Gegner immer im Alleingang. Seine Abschußquote ist in der Tat beachtlich. Volk fliegt einen SU-35 Super Flanker, ein turboschnelles Kampfflugzeug. Vor dem feindlichen Radar ist es zwar nie sicher, aber bei Volks Alleingang-Aktionen gehört ohnehin eine ganze Portion Glück dazu, an einem Stück wieder nach Hause zu gelangen.



Formations-Banzai: Hien

Dieser hochdekorierte Offizier der japanischen Luftstreitkräfte verliert trotz seines Zieles nie die Freunde aus den Augen. Wenn immer einer seiner Kameraden in der Klemme steckt, kommt er rechtzeitig zur Hilfe. Seine FS-X ist ein leichtes, schnelles und exzellent manövrierbares Flugzeug, allerdings läßt der Schutz gegenüber Treffern etwas zu wünschen übrig. Sitzt jedoch ein erfahrener Pilot wie Hien am Steuerknüppel, dann wird die FS-X eine gefährliche Waffe.





FIRST LOOK INFO

Eine Mischung aus 3D-Flugsimulation und Action-Spiel, zusammen mit einer fast schon filmreifen, dreidimensionalen Animation, realitätsnaher Umgebung und einer fein abgestimmten Steuerung, die beim kleinsten Antippen reagiert: AEROFIGHTERS ASSAULT ist eine tolle virtuelle Luftkampf-Flieger-Simulation für das Nintendo64! Der flott zu meisternde Umgang mit dem analogen 3D-Joystick erlaubt in kurzer Zeit realistische Flugkontrolle auch bei schwierigsten Loop-de-Loops.

Im Deathmatch-Modus können zwei Piloten gleichzeitig am Steuer ihrer Kampfjets sitzen und ein Luftduell ausfechten. Durch den modulinternen Speicher kann man an bereits erlangte Erfolge anknüpfen, um in weiteren Leveln voranzukommen. Die Rumble Pak-Unterstützung verspricht Rüttel-Schüttel-Fun. Deutscher Infotext zu den Missionen, verschieden einstellbare Schwierigkeitsgrade und die Wahl zwischen zwei unterschiedlichen Steuerungsmöglichkeiten (Novice und Normal) gewährleisten dem Anfänger sofort motivierende Erfolge, stellen aber auch für den Profi immer wieder eine Herausforderung dar!

GAMEFLASH

SPIELE, SPIELE, SPIELE... STÄNDIG WIRD AN NEUEN SPIELEN FÜR DAS NINTENDO64 GEARBEITET, UND FÜR JEDEN GESCHMACK IST IN DER UMFANGREICHEN AUSWAHL ETWAS DABEI. NEBEN DEN VIELEN GAMES, DENEN WIR IN DIESEM HEFT JEWEILS MEHRERE SEITEN ÜBERLASSEN HABEN, WOLLEN WIR MIT EUCH NOCH EINEN BLICK AUF EINE REIHE WEITERER GAMES WERFEN - LASST EUCH BEGEISTERN UND FREUT EUCH AUF MEHR ACTION, FUN UND SPANNUNG... (AF/TR)

GRETZKY'S BACK IN ACTION AGAIN!

WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98

Eure ganz persönliche Eishockey-Saison kann jetzt starten, denn hier warten die Teams der NHLPA und NHL nur darauf, mit Eurer Unterstützung ihre Kräfte zu messen und sich fit und spielstark in den Kampf um die Meisterschaft zu stürzen.

Blitzschnelle Aktionen, gefährliche Angriffe, gezielte Pässe und heftige Bodychecks:

Man muß keineswegs Eishockey-Pro sein, um sich von diesem Spiel begeistern zu lassen. WAYNE GRETZKY'S 3D HOCKEY '98 ist schlicht gesagt toll – mit detaillierter Grafik, flüssigen Animationen, exakter Steuerung sowie unzähligen Moves. So wird aus dem Spiel fast eine Live-Übertragung. Neben realistischem Sound und Kommentar sowie diversen akustischen Gags hat das Game noch mehr zu bieten: Es enthält alle aktualisierten NHL-/NHLPA-Statistiken. Jeweils 17 Spieler mit Bild und Namen sind bei jedem der 26 NHL-Teams dabei.

Für den Kampf stehen der Arcade-Modus, in dem straflos jedes Foul durchgeht, und der Simulations-Modus im regulären Eishockey-Oval zur Verfügung. In letzterem geht es zu wie im richtigen Leben, mit einer authentischen Arena und einem Schiedsrichter, der genau darauf achtet, daß keine Gemeinheiten passieren.

Spielt Drei gegen Drei, Vier gegen Vier und Fünf gegen Fünf im Schaukampf, der kompletten Saison oder in einer Play Off-Serie. Und als Manager könnt Ihr auch Spieler ein- bzw. verkaufen – und so ein NHL-Dreamteam zusammenstellen.

MACHT KAPUTT, WAS EUCH KAPUTT MACHT

ROBOTRON X

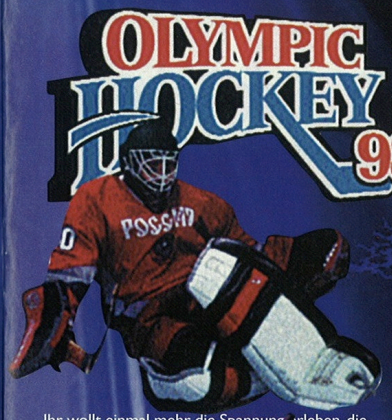
Im 21. Jahrhundert haben selbstreproduzierende Roboter die Macht übernommen – und Ihr müßt sie davon abhalten, die Menschheit zu vernichten!

Im klassischen Action-Stil lauft Ihr, ständig gehetzt und gejagt, durch eine Spielfeld-Arena, müßt umherirrende Menschen beschützen und Euch vor allem vor den immer zahlreicher werdenden Robotrons und versteckten Minen in Acht nehmen. Das bedeutet Action ohne Ende: Rennen, mit den Waffen feuern und die aggressiven Metallmonster in wimmernde Blechhaufen verwandeln! Ausgerüstet mit Laserwaffen, Flammenwerfern und vielem mehr kämpft Ihr atemlos gegen die Übermacht der Killermaschinen und versucht, Menschenleben zu retten.

Nahezu übermächtige Roboterfeinde tauchen auf, alle dreidimensional und bei ihren Kampfaktionen soundmäßig begleitet von treibenden Technotracks. Ein besonderes Feature ist die Steuerung, da Ihr zwei Controller gleichzeitig anschließen könnt – einen zum Bewegen und einen zum Feuern. Dadurch seid Ihr nicht gezwungen, in die selbe Richtung zu schießen, in die Ihr lauft. Bonusrunden, drei Schwierigkeitslevel und 10 Speedstufen runden das actiongeladene Vergnügen ab!

HOLT OLYMPISCHES GOLD!

OLYMPIC HOCKEY '98



Ihr wollt einmal mehr die Spannung erleben, die von Euch Besitz ergriffen hatte, als Ihr beim Eishockey während der Olympischen Winterspiele in Nagano mitgefiebert habt? Dann spielt doch einfach selbst: MIT OLYMPIC HOCKEY NAGANO '98 hat Midway authentisches Hockey und olympisches Fieber vereint. Egal ob im Arcade- oder im Standard-Hockey-Modus, hier habt Ihr die Spieler aller an der Olympiade teilnehmenden Nationen sowie u.a. eine aktionsorientierte Kameraführung, die in spannenden Mann-gegen-Mann-Kämpfen heranzoomt und den packenden Puckabtausch genau zeigt. Im Arcade-Modus sind Gags wie flammende Schlittschuhe, Miniaturspieler oder explosionsartige Bodychecks möglich.

Aussehen und Bekleidung eines jeden Hockey-Olympioniken wurden mittels aufwendigem Texture Mapping gestaltet, und durch Sounds und Musik wird die nervenaufreibende Atmosphäre so überzeugend simuliert, daß man fast glaubt, die Winterspiele seien noch nicht vorüber.

FIRST LOOK

Mit Statistiken und Informationen zu Spielern und Teams sowie der Möglichkeit, Ergebnisse auf dem Controller Pak abzuspeichern, erlebt Ihr hier echtes olympisches Eishockey. Und vielleicht holt Ihr ja dann doch noch das ersehnte Gold!

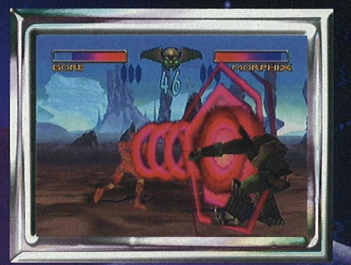
DUNKLE FASZINATION

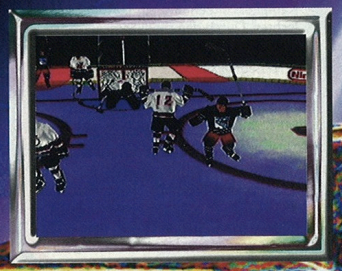
DARK RIFT

Es ist Äonen her, daß die Galaxis von einem Forschungsteam des Hyperianischen Imperiums durchforstet wurde – auf der Suche nach dem Core Element. Beim Versuch, es zu bergen, zerbarst das Artefakt und setzte gigantische Schockwellen frei, die fast alle Planeten des Sonnensystems zerstörten und im Universum einen riesigen, dunklen Spalt hinterließen – den DARK RIFT.

Hier schweben nun lediglich Fragmente der Trabanten umher, gebunden an ein mysteriöses Kraftfeld und bevölkert von seltsamen Gestalten. Diese letzten Überlebenden des großen Knalls kämpfen mit aller Kraft gegen gefährliche Widersacher, um den wenigen Lebensraum, der ihnen blieb, zu verteidigen. Denn es heißt, daß das Core Element dereinst an seinen alten Platz zurückkehren wird und die Galaxie in neuer Ordnung wiedererstehen soll...

DARK RIFT ist wegen seiner düsteren, unheimlichen Cyberspace-Atmosphäre ein faszinierendes Beat'em Up, das gruselige Kämpfer sowie zwei bildschöne Kämpferinnen präsentiert, mit denen Ihr – allein gegen die CPU oder zu zweit – in der Tat schweißtreibende Duelle in fremdartigen, außerirdischen Arenen ausfechtet. 3D-Fighting-Action wird dabei geboten von den perfekt gestalteten und animierten Figuren bis hin zu fremdartigen Schauplätzen, an denen das Geschehen seinen Lauf nimmt. Ein Kampfspiel voller dunkler Fantasy und Faszination...





DIE YOSHIS IM FUSSBALL-FIEBER

DER SPIELPLAN ZUR WM 1998

GRUPPE A

BRASILIEN
MAROKKO
NORWEGEN
SCHOTTLAND

10. Juni, 17:30 Uhr, Saint-Denis
Brasilien – Schottland :

10. Juni, 21 Uhr, Montpellier
Marokko – Norwegen :

16. Juni, 17:30 Uhr, Bordeaux
Schottland – Norwegen :

16. Juni, 21 Uhr, Nantes
Brasilien – Marokko :

23. Juni, 21 Uhr, Marseille
Brasilien – Norwegen :

23. Juni, 21 Uhr, Saint-Etienne
Schottland – Marokko :

Abschlußtabelle

		Punkte	Tore
1.		:	:
2.		:	:
3.		:	:
4.		:	:

GRUPPE B

CHILE
ITALIEN
KAMERUN
ÖSTERREICH

11. Juni, 17:30 Uhr, Bordeaux
Italien – Chile

11. Juni, 21 Uhr, Toulouse
Kamerun – Österreich :

17. Juni, 17:30 Uhr, St-Etienne
Chile – Österreich :

17. Juni, 21 Uhr, Montpellier
Italien – Kamerun :

23. Juni, 16 Uhr, Nantes
Chile – Kamerun :

23. Juni, 16 Uhr, Saint-Denis
Italien – Österreich :

Abschlußtabelle

		Punkte	Tore
1.		:	:
2.		:	:
3.		:	:
4.		:	:

GRUPPE C

DÄNEMARK
FRANKREICH
SAUDI-ARABIEN
SÜDAFRIKA

12. Juni, 17:30 Uhr, Lens
Saudi-Arabien – Dänemark :

12. Juni, 21 Uhr, Marseille
Frankreich – Südafrika :

18. Juni, 17:30 Uhr, Toulouse
Südafrika – Dänemark :

18. Juni, 21 Uhr, Saint-Denis
Frankreich – Saudi-Arabien :

24. Juni, 16 Uhr, Bordeaux
Südafrika – Saudi-Arabien :

24. Juni, 16 Uhr, Lyon
Frankreich – Dänemark :

Abschlußtabelle

		Punkte	Tore
1.		:	:
2.		:	:
3.		:	:
4.		:	:

GRUPPE D

BULGARIEN
NIGERIA
PARAGUAY
SPANIEN

12. Juni, 14:30 Uhr, Montpellier
Paraguay – Bulgarien :

13. Juni, 14:30 Uhr, Nantes
Spanien – Nigeria :

19. Juni, 17:30 Uhr, Paris
Nigeria – Bulgarien :

19. Juni, 21 Uhr, Saint-Etienne
Spanien – Paraguay :

24. Juni, 21 Uhr, Toulouse
Nigeria – Paraguay :

24. Juni, 21 Uhr, Lens
Spanien – Bulgarien :

Abschlußtabelle

		Punkte	Tore
1.		:	:
2.		:	:
3.		:	:
4.		:	:

GRUPPE E

BELGIEN
MEXIKO
NIEDERLANDE
SÜDKOREA

13. Juni, 17:30 Uhr, Lyon
Südkorea – Mexiko :

13. Juni, 21 Uhr, Saint-Denis
Niederlande – Belgien :

Abschlußtabelle

		Punkte	Tore
1.		:	:
2.		:	:
3.		:	:
4.		:	:

GRUPPE F

DEUTSCHLAND
IRAN
JUGOSLAWIEN
USA

14. Juni, 17:30 Uhr, Saint-Etienne
Jugoslawien – Iran :

15. Juni, 21 Uhr, Paris
Deutschland – USA :

Abschlußtabelle

		Punkte	Tore
1.		:	:
2.		:	:
3.		:	:
4.		:	:

GRUPPE G

ENGLAND
KOLUMBIEN
RUMÄNIEN
TUNESIEN

15. Juni, 14:30 Uhr, Marseille
England – Tunesien :

15. Juni, 17:30 Uhr, Lyon
Rumänien – Kolumbien :

Abschlußtabelle

		Punkte	Tore
1.		:	:
2.		:	:
3.		:	:
4.		:	:

GRUPPE H

ARGENTINIEN
JAMAIKA
JAPAN
KROATIEN

14. Juni, 14:30 Uhr, Toulouse
Argentinien – Japan :

14. Juni, 21 Uhr, Lens
Jamaika – Kroatien :

Abschlußtabelle

		Punkte	Tore
1.		:	:
2.		:	:
3.		:	:
4.		:	:

AUF DEM WEG NACH FRANKREICH

König Fußball an die Macht! Die WM steht vor der Tür und Eure Club Nintendo-Redaktion hat es sich nicht nehmen lassen, sich in wochenlanger, konzentrierter Arbeit auf das Sportereignis des Jahres vorzubereiten. Wir haben in einem zweitägigen Trainingslager geschwitzt, geackert, gefightet und (ein bißchen) gefoult, um unsere Körper zu stählen, und damit dem vierwöchigen Fernseh-Marathon gewachsen zu sein. Exklusiv für Euch haben wir einige Fotos aus dem kasernenmäßig abgeschirmten Club Nintendo-Trainingslager zusammengestellt, die von Paparazzi aller Herren Länder geschossen wurden. Ihr werdet feststellen, wir haben uns nicht geschont. Jeder einzelne war hart zu sich selbst (und zu seinem Gegenspieler). Die Grenzen der Belastbarkeit des menschlichen Körpers wurden neu definiert. Es lebe der Sport! (mp)

Aus dem Trainingslager-Tagebuch

Das fängt ja klasse an! Wir mußten superfrüh raus, unser Trainer Claude rannte um halb zehn über den Gang und schrie etwas, das so klang wie: „Kinder, es gibt Frühstück!“ John hat mit dem Hinweis, daß wir hier im Trainingslager und nicht bei der Bundeswehr wären, scharf gekontert. Wir durften noch ein wenig liegenbleiben. Super! Mittags gab es dann die erste Mannschaftssitzung, in der uns der Trainer mal so richtig die Hölle heiß gemacht hat. Nachdem wir das Bewußtsein wiedererlangt hatten, durften wir uns einen Ball nehmen und ein bißchen Kicken. Sofort entwickelte sich ein Spiel auf höchstem Niveau.

1

Thomas, bekannt für seine filigrane Technik, läßt den Ball zwischen seinen Füßen tanzen. Der „Giovane Elber Südhessens“, wie ihn seine Freunde nennen, kann sowohl mit dem linken wie mit dem rechten Fuß neben das Tor schießen und ist damit ein wertvoller Mann für das Redaktions-Team. Rechts sehen wir John, der sich vehement weigerte, seine Sonnenbrille abzusetzen und deshalb vom Trainer zu dreißig einarmigen Liegestützen verdonnert wurde. Deutlich erkennbar, daß sich Claude nicht an die Kleiderordnung hält und ohne Schienbeinschoner spielt.

2

Die erste Trainingseinheit liegt hinter uns. Die Freude schäumt über. Das bekannt südländische Temperament der Redaktion treibt erste, seltsame Blüten. Die „Großostheimer Welle“ reißt auch die zahlreichen Zuschauer von den Sitzen. Im Hintergrund sind die vollbesetzten Ränge gut zu erkennen. Spitzensport hat eben sein Publikum.

3

Wir wollen es an dieser Stelle nicht verschweigen, es gab auch unschöne Szenen. Wir sagen „Ja“ zu aggressivem Zweikampfverhalten! John, der die 100 Meter in 10,3 Sekunden rennt, war von Markus, der die 100 Meter in 14,8 Sekunden rennt, in dieser Szene mit einfachen Mitteln nicht aufzuhalten. Und was macht der freundliche Abwehrspieler in einer solchen Situation? Er lädt den Stürmer zu einem netten Plausch auf dem Rasen ein. Dumm, daß der Schiri direkt daneben stand.

4

Wäre ja alles halb so wild gewesen. Wenn nur unser freundlicher Abwehrspieler seine Nerven halbwegs im Griff gehabt und sich und dem Schiri das Nachtreten erspart hätte. Als der Schiri den lieben John im hohen Bogen durch die Luft fliegen sieht, reift in ihm ein folgenschwerer Entschluß…

5

Ein Pfiff unterbricht die gespenstische Stille. Mit all seiner Kraft und Routine pfeift der Schiedsrichter so laut, wie er es noch nie zuvor in seinem Leben getan hat. Übrigens, was da links im Bild als gelbes Flugobjekt umherschwirrt, ist seine Pfeife. Unser Marko hat mächtig Druck gemacht!

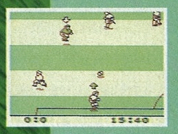
6

Zwischen Spieler und Schiedsrichter scheint es Unstimmigkeiten darüber zu geben, ob der Platzverweis seine Berechtigung besitzt. Auf alle Fälle nimmt Markus das vernichtende Urteil des Unparteiischen nicht ohne Widerspruch hin. Die Mimik der beiden Sportsleute spricht Bände, oder?

NINTENDO 64
RESET

SPIELE FÜR PROFIS!

SOCCER



Der ganze Streß, das ewige Herumrennen auf dem Rasen, das hält ja der härteste Krieger nicht aus. Deshalb haben wir die kurzen Pausen immer wieder dazu genutzt, uns in einer Ecke des Stadions zu verkriechen und in Ruhe eine Partie Soccer auf dem Game Boy zu spielen. Da nimmt man doch gerne eine Auswechslung oder einen Platzverweis in Kauf, wenn man dafür auf dem Game Boy die schönsten Pässe spielen und dem Gegner ein Tor nach dem anderen ins Netz jagen darf.

INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE

Na gut, wir geben es ja zu. Unsere Aktionen auf dem grünen Rasen waren nicht immer durch berauschende Eleganz und spielerische Leichtigkeit gekennzeichnet. Aber wenn wir nach dem Training das Super Nintendo aktivieren und mit INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE loslegen, dann werdet auch Ihr aus dem Staunen nicht mehr herauskommen. Wenn erst einmal entschieden ist, wer an die vier Controller herandarf, werden wahre Fußballfeste gefeiert. Dieses Spiel ist der Fußball-Klassiker schlechthin.

FIFA DIE WM-QUALIFIKATION 98

So eine Mannschaftssitzung kann eine ziemlich langweilige Angelegenheit sein. Es sei denn, man hat einen Trainer, der mit modernster Technik arbeitet. Unser Coach zeigt uns die erfolgreichsten Spielzüge, die besten Tricks und die schönsten Tore immer anhand bewegter Bilder. Dazu nutzt er keine Videoaufnahmen, sondern FIFA – DIE WM-QUALIFIKATION 98. Denn dieses Game ist so realistisch, da kommen die besten Spieler nicht mit. Die deutsche Sprachausgabe sowie die Originalteams und -spieler machen aus diesem Spiel einen absoluten Kracher!

7

Auch unser Trainer Claude kann diese Ungerechtigkeit nicht stillschweigend hinnehmen. Sein südländisches Temperament kocht über, er eilt dem Abwehrspieler zur Seite. Gemeinsam stürzen sie sich auf den Schiedsrichter, um ihn davon zu überzeugen, die rote Karte zurückzunehmen. Man wird ja wohl ein bißchen nachtreten dürfen, nicht wahr?

8

Es geht auch anders! Nachdem sich die Gemüter beruhigt hatten und der Schiedsrichter einsah, daß es höchstens eine gelbe Karte war, läuft Markus unbedrängt auf den Strafraum zu. Weit und breit kein Gegenspieler in Sicht. Leider auch kein Mitspieler. Egal, er schießt, wie er noch nie zuvor geschossen hat.

9

Thomas, der von seinen Freunden auch die „Katze aus Mainhausen" genannt wird, macht sich lang und länger. Senkrecht liegt er in der Luft, jede einzelne Faser seines Körpers bis zum Zerreißen gespannt. Doch auch er kann nicht verhindern, was in wenigen Sekunden eine Jubel-Orgie auslösen wird. Tor, Tor, Tor! Der Ball ist im Netz.

10

Die Fans, beziehungsweise den Fan, reißt es von den Sitzen. Kenner sehen sofort, daß es sich hierbei um unseren Edelfan und Hobby-Schiedsrichter Marko handelt, der angespannt die hochklassige Fußballdarbietung von der Tribüne aus verfolgt. Er winkt seinen Jungs auf dem Rasen zu, Erleichterung spiegelt sich in seinen Gesichtszügen.

11

Grenzenlose Freude macht sich breit. Der erlösende Jubel mündet in eine anmutige Performance dessen, was die Fans in den Fußballstadien als „Raupe" kennen. Natürlich gibt Spielertrainer Claude die Richtung an, danach folgt John, der auch beim Jubeln die Sonnenbrille nicht absetzen wollte. Ganz hinten ist der Torschütze zu erkennen, der an diesen Tag noch lange zurückdenken wird.

12

So ein Tag, so wunderschön wie heute! Noch Stunden nach dem verdienten Torerfolg feiert die Nintendo-Crew ausgelassen weiter. Markus und Thomas, den seine Freunde auch die „Stimmungskanone vom Niederrhein" nennen, demonstrieren in aller Deutlichkeit, was wahre Freude ist. Zwei Menschen, vereint im Glück. Die Fußball-Weltmeisterschaft kann kommen. Wir sind vorbereitet!

ACHTELFINALE

30. Juni, 16:30 Uhr, Bordeaux
Erster G – Zweiter H (AF 7)
–
: :

30. Juni, 21 Uhr, Saint-Etienne
Erster H – Zweiter G (AF 8)
–
: :

29. Juni, 21 Uhr, Toulouse
Erster E – Zweiter F (AF 6)
–
: :

29. Juni, 16:30 Uhr, Montpellier
Erster F – Zweiter E (AF 5)
–
: :

28. Juni, 21 Uhr, Saint-Denis
Erster D – Zweiter C (AF 4)
–
: :

28. Juni, 16:30 Uhr, Lens
Erster C – Zweiter D (AF 3)
–
: :

27. Juni, 21 Uhr, Paris
Erster A – Zweiter B (AF 2)
–
: :

27. Juni, 16:30 Uhr, Marseille
Erster B – Zweiter A (AF 1)
–
: :

VIERTELFINALE

4. Juli, 21 Uhr, Lyon
Sieger AF 5 – Sieger AF 7 (VF 4)
–
: :

4. Juli, 16:30 Uhr, Marseille
Sieger AF 6 – Sieger AF 8 (VF 3)
–
: :

3. Juli, 21 Uhr, Nantes
Sieger AF 2 – Sieger AF 4 (VF 2)
–
: :

3. Juli, 16:30 Uhr, Saint-Denis
Sieger AF 1 – Sieger AF 3 (VF 1)
–
: :

HALBFINALE

8. Juli, 21 Uhr, Saint-Denis
Sieger VF 1 – Sieger VF 4 (HF2)
–
: :

7. Juli, 21 Uhr, Marseille
Sieger VF 2 – Sieger VF 3 (HF 1)
–
: :

SPIEL UM PLATZ DREI

11. Juli, 21 Uhr, Paris
Verlierer HF 1 – Verlierer HF 2
–
: :

FINALE

12. Juli, 21 Uhr, Saint-Denis
Sieger HF 1 – Sieger HF 2
–
: :

Abschlußtabelle

	Punkte	Tore
1.		:
2.		:
3.		:
4.		:

30. Juni, 17:30 Uhr, Bordeaux
Belgien – Mexiko
90. Juni, 21 Uhr, Marseille
Niederlande – Südkorea
25. Juni, 16 Uhr, Saint-Etienne
Niederlande – Mexiko
25. Juni, 16 Uhr, Paris
Belgien – Südkorea

Abschlußtabelle

	Punkte	Tore
1.		:
2.		:
3.		:
4.		:

21. Juni, 14:30 Uhr, Lens
Deutschland – Jugoslawien
21. Juni, 21 Uhr, Lyon
USA – Iran
25. Juni, 21 Uhr, Nantes
USA – Jugoslawien
25. Juni, 21 Uhr, Montpellier
Deutschland – Iran

Abschlußtabelle

	Punkte	Tore
1.		:
2.		:
3.		:
4.		:

22. Juni, 17:30 Uhr, Montpellier
Kolumbien – Tunesien
22. Juni, 21 Uhr, Toulouse
Rumänien – England
26. Juni, 21 Uhr, Lens
Kolumbien – England
26. Juni, 21 Uhr, Saint-Denis
Rumänien – Tunesien

Abschlußtabelle

	Punkte	Tore
1.		:
2.		:
3.		:
4.		:

20. Juni, 14:30 Uhr, Nantes
Japan – Kroatien
21. Juni, 17:30 Uhr, Paris
Argentinien – Jamaika
26. Juni, 16 Uhr, Bordeaux
Argentinien – Kroatien
26. Juni, 16 Uhr, Lyon
Japan – Jamaika

Abschlußtabelle

	Punkte	Tore
1.		:
2.		:
3.		:
4.		:

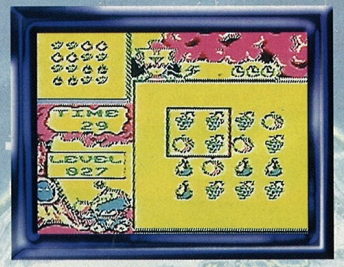
GAME FLASH

IN FAST SCHON ZEHN JAHREN HAT DER GAME BOY NICHTS VON SEINER BELIEBTHEIT EINGEBÜSST. KEIN WUNDER, DENN WELCHE ANDERE HARDWARE HAT MAN STETS DABEI, UM DAMIT ZU SPIELEN, WO IMMER MAN WILL? EBEN! SELBSTVERSTÄNDLICH MACHT DEN ERFOLG DES HANDHELDS ABER AUCH EINE GROSSE ANZAHL TOLLER SPIELE AUS, DIE FÜR STUNDENLANGE SPANNUNG, ENDLOSEN SPASS UND REICHLICH ABWECHSLUNG SORGEN. AUF EINIGE WIEDERVERÖFFENTLICHUNGEN VON GAME BOY-KLASSIKERN, AUF DIE WIR UNS IN DEN KOMMENDEN MONATEN FREUEN DÜRFEN, WOLLEN WIR HIER SCHNELL MAL EINEN BLICK WERFEN. UND EINEN BRANDNEUEN GAME BOY-KNOBELSPASS HABEN WIR AUCH NOCH FÜR EUCH!

(MH/TR)

SUPER-DUPER-DREHPUZZLER

BRAIN DRAIN



Nervös und aufgeregt bedient Ihr das Steuerkreuz, drückt den A-Knopf und hofft, daß die langsam vor sich hin tickende Uhr nicht gleich wieder abgelaufen ist. Die beiden Äpfel müssen dahin... die Birnen muß man so verschieben... und... Ja! Geschafft! Auf zum nächsten Level! Keine Frage: Dieser Neuling für den Game Boy ist in der Tat ein Kracher für alle Knobel- und Puzzlefans, die sich (zum Beispiel während langweiliger Zugfahrten und im Wartezimmer des Zahnarztes) stundenlang von Level zu Level arbeiten mögen!

Bei BRAIN DRAIN, dem brandneuen Knobelspiel, geht es zunächst einmal darum, aus bestimmten Vierergruppen gelegte und im Zufallsprinzip durcheinandergebrachte Figuren wieder so zu verschieben, daß der Ausgangszustand wiederhergestellt wird. Klingt einfach? Nun, zu Beginn macht es Euch der Game Boy noch etwas leichter, aber mit steigender Levelzahl steigen auch die Anforderungen an Eure Knobelfähigkeiten – im Gegenzug sinkt die Länge der Zeit, die Euch bis zur endgültigen Lösung zur Verfügung steht!

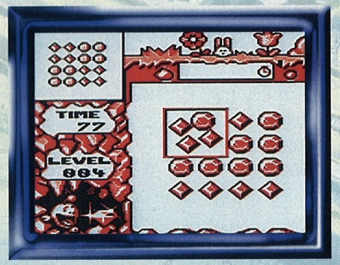
Wer es sich besonders heftig geben will, der kann auch noch im Zeitspiel gegen den Game Boy antreten – und dies wird, das können wir Euch versprechen, wirklich eine verdammt kniffige Angelegenheit...

READY – STEADY – GO!

STREET RACER

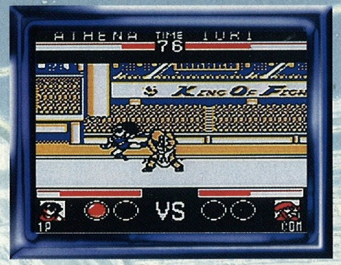
Da sind sie, scheinen direkt aus einer Hollywood-Filmkomödie zu sein und sehen genau aus, wie wir uns die Rennfahrer-Prominenz aus solchen Filmen auch im Spiel vorstellen können: Der gutaussehende, stets gefönte Held; die blonde Versuchung, die sich zum Kräftemessen hinters Steuer setzt, oder der militärisch korrekte Offizier mit dem riesigen Schnurrbart. Und damit ist klar: Es geht wieder heftig rund auf den Rennstrecken – die Wiederveröffentlichung eines absoluten Rennklassikers läßt Euch nicht nur vor Spannung zittern, sondern auch herzhaft lachen, denn hier könnt Ihr Euch rasend oder rempelnd entweder mit einem eingebauten Gegner oder (via Game Link-Kabel) mit einem guten Freund auf der Piste messen! Gerade die Chance, in einem der Games Euren Konkurrenten aus der Bahn zu rempeln, macht aus STREET RACER ein Rennspiel voller Fun und Action – überall und zu jeder Zeit, denn mit dem Game Boy Pocket könnt Ihr auch im Bus, in der Bahn oder im Auto mit tollen Racern ganz schön Gas geben!

Besonders schräg ist die Fußball-Version mit Rennautos: Den Ball auf Eis, Holz oder Gras mit dem eigenen Wagen ins Tor zu befördern verspricht wirklich coolen Renn-Fußball... Wer's nicht glaubt, der muß es einfach selbst spielen!



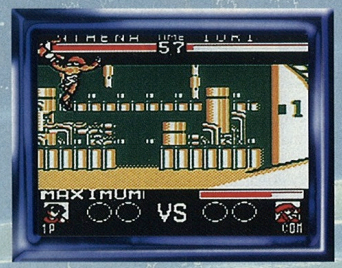
THE KING OF Fighters '95

Ein Brief flattert den besttrainierten Superfightern der Erde ins Haus: „Es ist Zeit, den King of Fighters zu bestimmen. Wie immer werden die Kämpfe im Team ausgetragen. Es ist unser Wunsch, daß alle Teilnehmer des letzten Wettkampfes auch am diesjährigen Turnier teilnehmen. Vielen Dank...<R>"



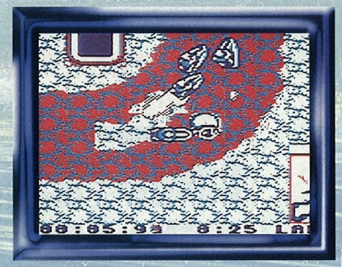
Wer ist <R>? Der mysteriöse Brief veranlaßt die Superstars unter den Fightern, neue und schlagkräftige Teams zu bilden, die im großen Kampf gegeneinander die diesjährige Herausforderung annehmen wollen. Sucht Euch aus den 15 Fightern den- oder diejenigen aus, die Euch am besten liegen, und tretet an, um zu zeigen, daß Ihr es seid, der den Titel verdient hat. Und vielleicht findet Ihr dann am Schluß auch heraus, wer sich hinter dem geheimnisvollen Kürzel auf der Einladung verbirgt...

Wie die Spielhallenversion ist die „KING OF FIGHTERS 95"-Umsetzung für den Game Boy Pocket rasant, die Steuerung exakt und die Moves sehr vielseitig. Kein Wunder, daß das Game ein Klassiker ist, der beim Spielen nach wie vor begeistert! Im Single- und Team-Modus kämpft Ihr allein gegen den Game Boy-Gegner. Mit dem Game Link-Kabel könnt Ihr Euch im Single VS- und Team VS-Modus mit den Kräften Eures Freundes messen! Möge der Bessere gewinnen...



PFEILSCHNELLER WASSERSPORT

WAVE RACE



Das ist der Sommerspaß – rauf aufs Bike, Gas gegeben, und ab in die sprühende Gischt! Mit einem pfeilschnellen Jetski wird jeder andere Wassersport sofort zum drögen Langeweiler, und wer erstmal Spaß am motorisierten Wellenreiten gefunden hat, der mag im Urlaub gar nichts anderes mehr tun!

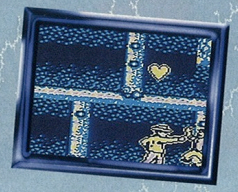
Doch was macht man, wenn draußen der Sommer auf sich warten läßt oder das nächste Meer weiter entfernt zu sein scheint als der Mond? Kein Problem: Die blaue Weite des Meeres, die nassen Wellen und der brausende Fahrtwind warten auch auf dem Game Boy auf Euch - wenn Ihr mit WAVE RACE für die Handkonsole ein spannendes, nervenaufreibendes Rennen nach dem anderen fahrt.

Ordentlich aufgepowerte Jetski-Racer stehen für Euch bereit, und Ihr könnt in drei Klassen (550cc, 650cc und 800cc-National Class) ins Rennen um die begehrten Trophäen gehen.

Für Abwechslung und Herausforderung sorgen die acht Rennstrecken und die acht Slalomkurse, die Euer ganzes (renn)fahrerisches Talent verlangen. Richtiges Rennfieber kommt dann aber auf, wenn Ihr Euren Game Boy mit bis zu drei anderen Game Boys verbindet und im Vier-Spieler-Modus gegen drei Freunde übers Wasser jettet. Nehmt die Kurven in eleganter Schräglage, düst über die Sprungschanzen und geht als schnellster Wave Racer durchs Ziel – dann ist Euch der Goldpokal sicher!

AUF DER SUCHE NACH...

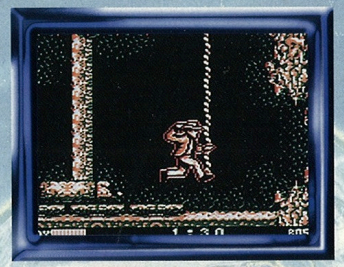
INDIANA JONES und der LETZTE KREUZZUG™



Der Mann mit der Peitsche ist zurück! Nein, wir meinen nicht Simon Belmont, sondern einen mindestens ebenso berühmten Peitschenschläger, der hier auf große Fahrt geht und sich in ein wirklich spannendes Abenteuer stürzt:

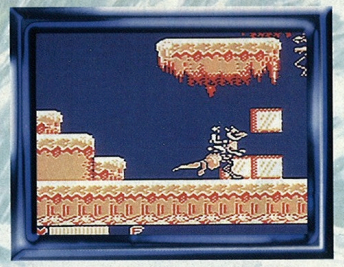
Indiana Jones! Dessen Vater, Professor Henry Jones, war bei seiner Suche nach dem Heiligen Gral auf mysteriöse Weise verschwunden. Das verwundert kaum – denn er ist sicherlich nicht der einzige Jäger des verlorenen Schatzes. Wie üblich sind auch ein paar miese Typen auf der Suche nach diesem wertvollen Artefakt – es enthält nämlich einen Trank, der ewiges Leben verleiht! Da diese Kerle aber von niederer Gesinnung sind, greifen sie zu übelsten Mitteln, um Konkurrenten wie den Professor aus dem Rennen zu bringen.

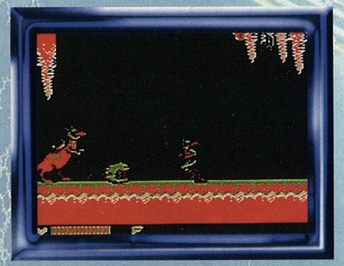
Mit der Peitsche macht sich Indy auf, seinen vermißten Vater und den Gral zu suchen. Dabei geht es rund um die (Abenteuer-) Welt: Von den Katakomben Venedigs bis zu den geheimen Höhlen des Mittleren Ostens – viele gefährliche Orte sind es, an denen Ihr zusammen mit Indy nach verlorenen Objekten und geheimen Schätzen suchen müßt. Es wird ein schwerer Weg, bis Ihr zum Schluß kommt, um die drei Mutproben zu bestehen... INDIANA JONES UND DER LETZTE KREUZZUG ist eine spannende, gelungene Umsetzung des bekannten Kinoabenteuers!



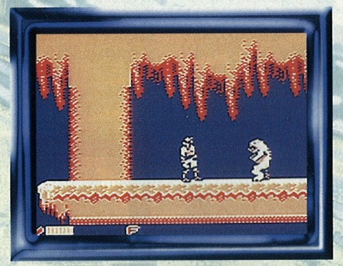
ABENTEUER IN FERNEN WELTEN

STAR WARS DAS IMPERIUM SCHLÄGT ZURÜCK





Harte Zeiten für den blonden Helden: Zwar wurde der Todesstern zerstört, doch die Truppen des Imperiums haben die Rebellen aus ihrem geheimen Stützpunkt vertrieben und verfolgen sie in der gesamten Galaxie. Aber die Rebellen geben sich nicht so schnell geschlagen! Sie kämpfen weiter für die Freiheit von der imperialen Unterdrückung und gegen die Bedrohung durch Darth Vader. Und mit von der Partie ist selbstverständlich der blonde Raumritter Luke Skywalker. Denn nun gilt es, auf dem Planeten Hoth in einem harten Kampf gegen die Verfolger des Imperiums zu bestehen und in einer verzweifelten Schlacht die imperialen Truppen aufzuhalten! Ihr könnt hier zusammen mit Luke Skywalker all die faszinierenden Orte der fernen Galaxie besuchen, die Ihr auch aus den spannenden Filmen kennt – seien es die Eishöhlen von Hoth oder der Dschungel von Dagobah. Flitzt mit dem Snow-Speeder in der Gegend umher und besteht in einem harten Kampf gegen die Imperial Walkers. Sucht Yoda auf, um die geheime Kraft der Yedi-Ritter zu erlernen, und besteigt Euren X-Wing-Fighter, um Euch in den Kampf zu begeben. Schließlich steht Ihr Darth Vader gegenüber – in einem tödlichen Laserschwert-Duell. Möge die Macht mit Euch sein...!

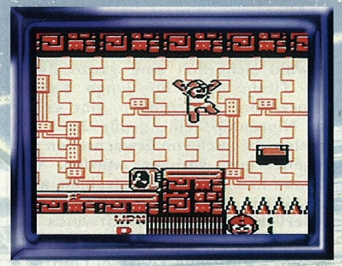


MEGA MAN

VON ANDROIDEN UND ANDEREN

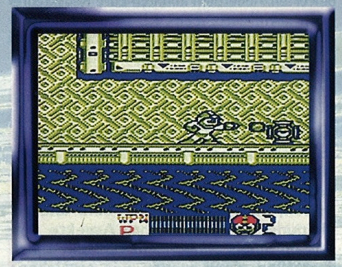
DR. WILY'S RACHE

Kaum zu glauben: Dr. Wily ist immer noch unermüdlich und ständig damit beschäftigt, die Weltherrschaft zu erlangen. Er hat schon wieder an seinen Blechbüchsen herumgebastelt und glaubt jetzt, gegen Mega Man eine Chance zu haben! Hat er die wirklich? Wohl kaum, wenn Ihr zusammen mit Dr. Lights heldenhaftem Roboter gegen den verrückten Wissenschaftler den Kampf aufnehmt.



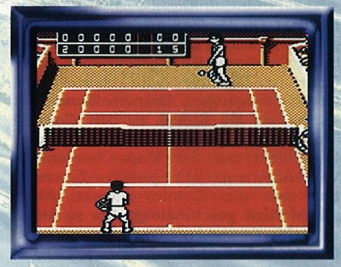
Doch je näher Ihr Euch an den bösen Doktor herankämpft, desto weiter verzieht er sich in sein Wohnlabyrinth, und er schickt sämtliche Gemeinheiten in den Kampf gegen Euch, die ihm in der Kürze der Zeit einfallen. Vor allem aber wartet er mit einer Armee von Blechbüchsen auf, die er weiterentwickelt hat: Five Man, Ice Man, Elec Man, Cut Man, Flash Man, Bubble Man und Heat Man sind die gefährlichen Blechgegner, die nach Eurem Leben trachten. Dazu kommen noch tonnenweise Blechmonster, die sich Euch entgegen stellen, und Ihr müßt Euren Weg durch verzwickte Labyrinthe finden. Holt alle Kristalle, die Dr. Light braucht, um die von ihm entworfenen Erfindungen auch wirklich in Gang bringen zu können.

Aber das ist kein wirkliches Problem, nicht wahr?



EIN SPIEL UM SATZ UND SIEG!

Jimmy Connors



Er gehört mit Sicherheit zu den berühmtesten und erfolgreichsten Tennis-Profis aller Zeiten: Jimmy Connors. Der Amerikaner war 159 Wochen in Folge Nummer 1 der Weltrangliste. Zusätzlich zählen zu seinen Tennis-Triumphen 109 errungene Titel im Einzel und acht gewonnene Grand Slam-Meisterschaften.

Sicherlich haben nur wenige Spieler diesen Sport derart beeinflußt! Kein Wunder also, daß auch ein beliebtes Game Boy-Spiel seinen Namen trägt: JIMMY CONNORS TENNIS ist ein realitätsnahes, schnelles Sportsgame für die Handkonsole. Ihr könnt entweder allein oder auch gegen einen Freund die Bälle schlagen, indem Ihr Eure Game Boys mit dem Link-Kabel verbindet. Und dann beginnt mit dem ersten Aufschlag eine Saison rund um die Tennis-Welt! Spielt an all den berühmten Orten, wo auch die Matches der Tennisgrößen sattfinden... Auf dem Court gelten Fairness und Sportlichkeit im Umgang mit dem Spielpartner, daher wird der Schiedsrichter jeden Regelverstoß auch sofort rücksichtslos ahnden. Also strengt Euch an, habt ein gutes Auge und viel Ballgefühl! Aber vor dem Match solltet Ihr noch etliche ordentliche Trainingsrunden absolviert haben, damit Ihr gegen Euren Gegner nicht ins Hintertreffen geratet!

CLUB CENTER

KOCH CORNER

KÜHLE GETRÄNKE FÜR HEISSE MONATE

Ob's wohl ein heißer Sommer in diesem Jahr wird? Nun, lassen wir uns vom Wetter überraschen! Für den heißen Spiele-Sommer, der uns allerdings garantiert bevorsteht, haben wir zwei kalte Getränke für Euch, die für Abkühlung während spannender Spiele sorgen!

WINKY'S FROSCHKÖNIG-LIMO

(für zwei Gläser)

Nehmt zwei Kiwis sowie einen halben Teelöffel Zimt. Schneidet dann die Kiwis in kleine Stücke und püriert sie zusammen mit dem Zimtpulver. Dieses Fruchtpüree füllt Ihr dann zu gleichen Teilen in zwei Gläser und gießt es mit Mineralwasser auf. Dann stellt Ihr die Gläser eine halbe Stunde in den Kühlschrank. Vor dem Servieren nochmal gut umrühren!

Jana Lippelt, Ettersburg

YOSHIS ANANASBOWLE

(für sechs Portionen)

Nehmt eine große Dose Ananasstücke und gebt sie in einen großen Glaskrug. Gießt einen Liter Ananassaft und einen bis eineinhalb Liter Zitronenlimonade dazu. Nachdem Ihr das gut umgerührt und im Kühlschrank auf eiskalte Temperatur heruntergekühlt habt, schmeckt es ganz ausgezeichnet - wer mag, kann noch mit Traubenzucker süßen!

Philipp Pietsch, Bergisch-Gladbach

Wir Pigs Witzelwahn

Baby Bowser hat sich in einem Gewächshaus verlaufen und irrt schon eine Weile auf der Suche nach seinen Eltern umher. Mittlerweile ist es dunkel, und er kann fast gar nichts mehr sehen. Jedesmal, wenn er gegen einen Kaktus stößt, fragt er daher: „Papi, bist du das...?“

Robert Singer & Florian Müller, Ettlingen

Im Elefantengehege gibt es einen fürchterlichen Knall. Wütend wendet sich der Tierpfleger an einen der Elefanten: „Jumbo, wie oft habe ich Dir gesagt, Du sollst die Kaugummiblasen nicht platzen lassen!“

Markus Förtsch, Cham

MAILBOX

ZU UNKRITISCH?

Ich weiß ja, daß das Club Nintendo-Magazin zu Nintendo gehört, und das ist auch okay, aber mitunter kommt mir das Heft vor wie eine Werbebroschüre. Ihr könntet doch wenigstens halbwegs kritische Spieletests machen und jedes Spiel mit Punkten oder Prozentangaben bewerten. Außerdem könnten Eure Redakteure ihren „Senf dazugeben“. Ich hätte auch noch eine Frage: Wird THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME deutschen Bildschirmtext bekommen?

Nicky Opitz, Nienburg

Also, das mit der Spielebewertung ist so eine Sache: Wir stellen im Club Nintendo-Magazin die Spiele vor. Wir bewerten aber absichtlich nicht, weil wir wissen, daß jeder Spieler eine andere Meinung über bestimmte Aspekte des selben Spiels hat. Wenn wir ein Spiel vorstellen, dann wollen wir erreichen, daß man beim Lesen in die Welt des Spiels eintauchen kann, um sich dann eine eigene Meinung darüber zu bilden.

Zu Deiner Frage: THE LEGEND OF ZELDA – OCARINA OF TIME bekommt, da es sich um ein Action Adventure handelt, selbstverständlich einen deutschen Bildschirmtext.

ZU WENIG FÜR ERWACHSENE?

Ich bin 41 Jahre alt und Vater von zwei Mario-begeisterten Söhnen (6 und 5 Jahre alt). Ich selbst spiele SUPER MARIO 64 ebenfalls sehr gerne und versuche derzeit gelegentlich, Fox McCloud zum Sieg über Andross zu verhelfen. Allerdings möchte ich in diesem Zusammenhang eine Anmerkung zum Spieleangebot für das Nintendo64 machen. Derzeit habe ich nämlich den Eindruck, die Spiele seien weitgehend für Kinder im Vorschul- und Grundschulalter konzipiert. Ich würde es daher begrüßen, wenn zukünftig auch ein umfangreicheres Angebot für Erwachsene vorhanden wäre.

Manfred Katzer, Stuttgart

Jessica Wiesenberg, Osnabrück

Freut uns, daß Sie und Ihr Nachwuchs so begeisterte Super Mario 64-Fans sind. Auch für Ihren persönlichen Kampf gegen Andross wünschen wir Ihnen viel Spaß und Erfolg.

Allerdings stimmt es nicht ganz, daß die Spiele größtenteils für eine jüngere Zielgruppe bestimmt sind: Obwohl sicherlich eine ganze Reihe von Titeln eher für junge Spieler ansprechend sein mögen, gibt es für das Nintendo64 eine große Zahl von Spielen, die auch von Erwachsenen mit Begeisterung gespielt werden. Wir können hier nicht alle aufzählen, aber so „richtig was für die Älteren“ sind sicherlich Spiele wie PILOTWINGS 64, STAR WARS – SHADOWS OF THE EMPIRE, TUROK – DINOSAUR HUNTER, FIGHTER'S DESTINY, DARK RIFT, CRUIS'N WORLD oder TETRISPHERE sowie die vielen Sports Games wie WAYNE GRETZKY'S HOCKEY, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64, KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE, NAGANO OLYMPICS oder WCW vs. NWO. Und außerdem: Ein Spiel muß ja nicht voller Gewalt sein, um auch Erwachsene zu begeistern – DIDDY KONG RACING ist zum Beispiel in allen Altersgruppen enorm beliebt!

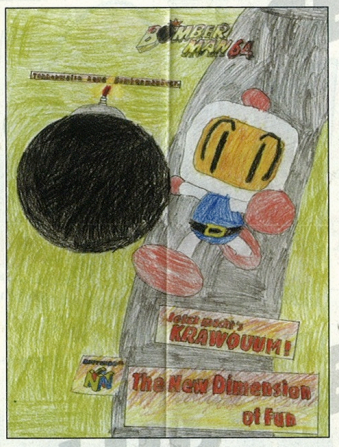
VOLL DANEBEN?

Euer Magazin ist interessant, aber eine Sache gefällt mir ganz und gar nicht: Die Comics! Sagt mal ganz ehrlich – wer läßt sich eigentlich diese Machwerke einfallen? Entstehen diese Storys im Alptraum oder im Fieberwahn? Oder kommen Eure Comic-Leute direkt aus der Klapsmühle? Bis jetzt waren die Comics ja schon ziemlich seltsam, aber „Sag niemals Holerö!“ ist ja wohl voll daneben!

Ihr sagt immer, daß Ihr nicht genug Platz habt für Leserbriefe und Zeichnungen, aber für sowas gebt Ihr ganze sechs Seiten! Von Videospielen versteht Ihr wirklich was, aber von Comics laßt in Zukunft besser die Finger.

Daniel Wißmann, Wolfsburg

Da hast Du ja ganz schön vom Leder gezogen! Hattest Du schlecht geschlafen, bevor Du diesen Brief geschrieben hast? Oder ist Dir der feine Humor der Comics entgangen? Aber im Ernst: Wir lassen uns die Storys zu den Comics immer selbst einfallen und sind garantiert nicht aus der Klapse entlaufen. Wir haben auch eher positive Zuschriften, was die Comics angeht. Also, mach' Dich geschmeidig, sieh es nicht so verbissen und lass' Dich von weiteren Comics überraschen..



Dennis Wöhrle, Troisdorf

GEKNICKTE FREUDE

Alle zwei Monate freue ich mich auf das neue Club Nintendo-Magazin, aber oftmals wird diese Freude dadurch getrübt, daß das Heft geknickt und lieblos in unserem Postkasten klemmt und das Cover häßlich zerschrammt oder eingerissen ist. Das ist ärgerlich, vor allem da Ihr in der letzten Zeit immer schönere Cover habt. Daher wäre mein Vorschlag, das Magazin in einem gefütterten DIN A 4-Umschlag oder in einer Rolle zu verschicken, damit es während des Transports besser geschützt ist.

Thorsten Schweighardt, Bonn

Also, gegen einen unachtsamen Postboten können wir leider auch nichts tun, aber unser Vorschlag wäre, daß Du mal mit ihm sprichst – meistens läßt sich dann eine Lösung finden, und Du bekommst kein ramponiertes Heft mehr. Das Heft in einem Umschlag zu verschicken, würde enorm hohe Portokosten verursachen, und damit würde auch Dein Abonnement teurer. Wir möchten jedoch – sicher in Deinem und im Sinne aller Nintendo-Fans – den Abo-Preis nicht erhöhen und verschicken das Club Nintendo-Magazin daher weiterhin kuvertlos.

DIE TRICKBOX FEHLT

Seit September letzten Jahres bin ich stolzer Nintendo64-Besitzer, und ich freue mich jetzt schon auf Spiele wie BANJO-KAZOOIE (das muß ja ein richtiger Kracher sein). Schon seit Jahren lese ich das Club Nintendo-Magazin, und ich finde, daß das neue Format und Layout sehr schön ist. Allerdings vermisse ich in den Ausgaben die Trickbox, die ich immer gesammelt und abgeheftet habe.

Ich weiß, daß das Magazin seit diesem Jahr für Deutschland, Österreich und Schweiz gleich ist, aber könntet Ihr nicht wieder so etwas wie eine Trickbox einrichten?

Bernd Obergmeiner, A-Wels

Aus drucktechnischen Gründen können wir die Trickbox zwar nicht mehr im Club Nintendo-Magazin unterbringen, aber sicher sind die Tips & Tricks- bzw. Hotline-Seiten eine hilfreiche Alternative. Übrigens findest Du jede Menge aktuelle Tricks zu deinen Nintendo-Spielen auf der Nintendo-Homepage im Internet unter der Adresse http://www.nintendo.de – das ist doch ein toller Ersatz, oder nicht?

Challenge

Im letzten Heft wollten wir von Euch wissen, wie der Piratenkapitän im neuen Game Boy-Renner WARIO LAND 2 heißt – und wir haben tonnenweise richtige Antworten bekommen! In der Tat ist es übrigens eine Kapitänin – Captain Syrup (so lautet der richtige Name) ist nämlich eine Frau! Und hier sind die Gewinner der Controller-Schlüsselanhänger, die uns freundlicherweise vom Theo Kranz-Versand zur Verfügung gestellt wurden:

Maria Bauer, D-Rositz
Sandro Fuchs, D-Neckarhausen
Ulf Neuling, D-Herford
Randy Spona, D-Adlkofen
Christoph Balasch, A-Thüringen
Thomas Sonnweber, A-Reutte
Taniya Zellhofer, A-Vitis
Philippe Amrein, CH-Beromünster
Dominik Schaffner, CH-Basel
Patrick Sutter, CH-Basel

UND HIER GLEICH DIE NÄCHSTE CHALLENGE-FRAGE:

Mit welcher Nintendo-Hardware kann man digitale Fotos schießen und witzig bearbeiten?

Schickt die Antworten bis zum (22. Juni 1998) auf einer Postkarte an die bekannte Club Nintendo-Adresse Eures Heimatlandes! Aus allen Einsendungen verlosen wir 10 Super Mario 64-Original Soundtracks!

(Der Rechtsweg ist wie üblich ausgeschlossen.)

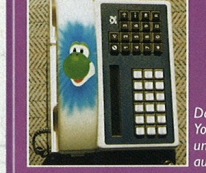
NOW PLAYING

Man glaubt es eigentlich kaum, aber wir spielen zur Zeit soviel, daß der eine oder andere von uns über Nacht im Büro geblieben ist, um den nächsten Endgegner plattzumachen. Wer von uns sich mit welchem Spiel beschäftigt? Also das ist so...

Unser Online-Redakteur **Thomas** spielt von früh bis spät nur noch YOSHI'S STORY, damit er so richtig „in der Materie“ ist, wenn er die yoshi.de-Seiten bearbeitet. Seitdem verläßt er die Redaktion abends immer im Flatterflug, den er schon ganz gut beherrscht. **Thommy** spielt und spielt und spielt...WARIO LAND 2! Er, der sonst so sanftmütige, ist seither aggressiver und hat Gewicht zugelegt – ob das am Kantinenessen liegt, ist nicht sicher! **Claude** betätigt sich sportlich: Er hat sich, rechtzeitig zur Fußball-WM, mit INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64 in seinem Büro zurückgezogen und baut sich echte Traummannschaften. Jetzt ärgert er sich wenigstens nicht mehr, daß er keine Karten für die WM bekommen hatte... **Marcus** liebt den Bären – er hat Banjo total ins Herz geschlossen! Seit er das erste Mal BANJO-KAZOOIE in die Finger bekam, spielt er nur noch und sagt dauernd „Ugalaga!“. Nur mit der Magie will es noch nicht so recht klappen. **Marko** ist seit geraumer Zeit völlig zum Cyberpunk geworden: FORSAKEN hat es ihm wirklich angetan. Er hat sich jetzt die Haare blau gefärbt, will sein Auto verkaufen und sich ein heißes Bike zulegen. Wer weiß, was noch alles mit ihm passiert, wenn er länger spielt! **Markus** ist ebenfalls völlig gefangen von BANJO-KAZOOIE. Noch nie hat man ihn so gebannt vor einem Spiel sitzen sehen – er verzichtet sogar auf das heißgeliebte Mittagessen in der Kantine, um spielen zu können. **John**, unser Basketball-Freak, kennt derzeit nur noch ein Spiel: KOBE BRYANT IN NBA COURTSIDE. Seine Begeisterung ist grenzenlos, und er hat schon alle möglichen Teams selbst zusammen- und einen Netzwurf-Rekord aufgestellt. Er überlegt im Augenblick, ob er sich als Spieler bei den Chicago Bulls bewerben soll!

Foto des Monats

So ein langweiliges Telefon, schlicht und einfach und weiß, kann man supergut verschönern – mit Talent und Farbe wurde daraus dieses tolle „Yoshiphone“!



Das Foto vom Yoshiphone schickte uns Frank Willeke aus Oberhausen.

CLUB CENTER

POWER PLAYER

Land: Deutschland
Name: Carsten Hennig
Alter: 27
Ort: Hamburg
Hobbies: Reiten, Kunst sowie alle anderen ästhetischen Genüsse
Lieblingsspiele: Tetrisphere, International Superstar Soccer 64, Wave Race

Land: Österreich
Name: Gottfried Hierzer
Alter: 14
Ort: St. Radegund
Hobbies: Super Nintendo & Game Boy spielen / Schwimmen / Fernsehen
Lieblingsspiele: SimCity, Yoshi's Island, Super Mario Kart
Größter Wunsch: Ein Nintendo64 zu besitzen!

Land: Schweiz
Name: Patrick Arnold
Alter: 8
Ort: Uster
Hobbies: Schwimmen, Rad fahren, Game Boy spielen
Lieblingsspiele: Super Mario Land 1 & 2, Super Mario Land 3 – Wario Land, Der König der Löwen
Größter Wunsch: Ein Nintendo64!

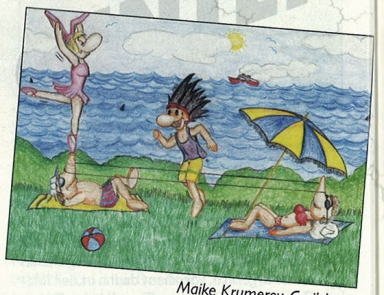
FORUM

FIRST LOOK ODER ZOOM IN?

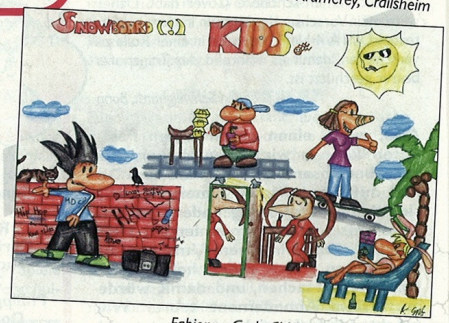
Im nächsten Heft wollen wir wieder einmal Eure Meinungen abdrucken. Diesmal geht es konkret um das Heft, das Ihr in den Händen haltet: Euer Club Nintendo-Magazin. Wir wollen ja stets ein ausgewogenes Verhältnis von First Looks und Zoom Ins präsentieren. Doch es werden in Zukunft jede Menge neue Spiele erscheinen, die wir Euch auch gern vorstellen möchten. Auf der anderen Seite braucht ein gutes Zoom In mit Levelkarten und Beschreibungen natürlich auch Platz. Daher wollen wir von Euch wissen, ob wir lieber möglichst viele neue Spiele vorstellen oder besser tiefergehende Zoom Ins mit Levelkarten und allem Drum und Dran im Heft abdrucken sollen. Somit also unsere Frage für das nächste Forum: **Mehr First Looks oder mehr Zoom Ins?**

Schickt Eure Meinungen bis zum (22. 6. 98) an die bekannte Club Nintendo-Adresse Eures Heimatlandes!

Jeanette Gielow, Waiblingen



Maike Krumerey, Crailsheim



Fabienne Grob, CH-Buchs

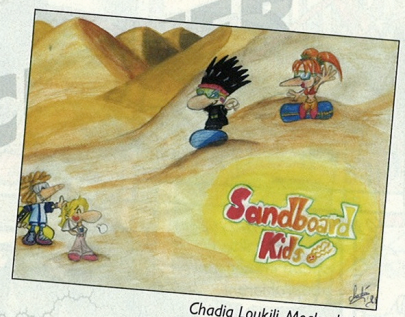
Bernd Bemerl, Randersacker

Mladen Marusic, Geislingensteige

Snowboard Kids

DAS HABEN WIR UNS SCHON GEDACHT: DIE KIDS SIND AUCH IM SOMMER (FAST) UNZERTRENNLICH!

Vielen, vielen Dank für die Flut von Zeichnungen, die Ihr uns geschickt habt – hier sind die zehn schönsten Meisterwerke!



Chadia Loukili, Meckenheim

Jan Scharlau, Rüthen

Wolfgang Hoffelner, A-Linz

Daniel Nagel, Melsungen

Nils Mika, Bettrum

IMPRESSUM

Titelmotiv: Banjo-Kazooie

Herausgeber: Shigeru Ota
Chefredakteur: Claude M. Moyse
Stellv. Chefredakteur: Markus Pfitzner (mp)
Redaktionsleitung: Marcus Menold (mm)
Redaktion: Thomas Rinke (tr), John D. Kraft (jk), Marko Hein (mh)
Online Redaktion: Thomas Görg (tg)
Redaktionsmitarbeit: Deutschland: Doris Kapraun, Österreich: Gabriele Haslinger, Schweiz: Michela Leubin
Japan-Kontakt: Hirayuki Uesugi
Redaktionsassistenz: Annette Bernert
Freie Mitarbeit: Anneliese Faust (af)
Spieltechnische Beratung: Harald Ebert, Michael Friesl
Produktionsleitung: Sabine Blaauw-Woolcock
Layout, Satz, Litho: Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art&Print GmbH, Aschaffenburg; Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic & Levelkarten: Work House Co., Ltd., Tokio
Fotos: Art&Print GmbH, Aschaffenburg; Dare Art, Offenbach
Titelgestaltung: Andrea Amend, Art&Print GmbH, Aschaffenburg
Druck: Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Leser Service: RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer: D 31192 F
Redaktionsanschrift: Club Nintendo, Nintendo Center, Postfach 1501, D-63760 Großostheim, Telefax: 0 60 26 - 95 03 08, E-Mail: redaktion@nintendo.de
Konsumentenberatung: 01 30 – 58 06 (Mo-Fr 11–19 Uhr)
Spiele-Hotline: 0 60 26 – 94 09 40 (Mo-Fr 13–19 Uhr)
Club Nintendo Österreich: Postfach 83, A-5027 Salzburg, Telefax: 0662 - 88921520, Hotline: 0662 - 88921600, (Mo-Do 9–12 u. 13–16 Uhr, Fr 9–12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz: Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel, Telefax: 061 - 3199820, Hotline: 061 - 3199836, (Mo-Fr 9–11 u. 14–16 Uhr)
Club Nintendo Online: http://www.nintendo.de, http://www.banjo-kazooie.de, http://www.yoshi.de
Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht. Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr

Urheberrecht
© 1998 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd. All rights reserved. Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

RUMMELPLATZ-QUATSCH

Es ist Sommer. Wie jedes Jahr um diese Zeit öffnet ein riesiger Rummelplatz in Marios Heimatstadt seine Pforten. Sofort nach der Arbeit begibt sich Mario in den Vergnügungspark, um sich von den dortigen Attraktionen in seine Kindheit zurückversetzten zu lassen...

Welch ein schöner Tag! In meinem Horoskop stand, daß ich heute etwas Tolles erleben werde...

Sicher ist damit mein Ausflug auf den Rummelplatz gemeint!

Cool! Ein Wahrsager! So was wollte ich schon immer mal ausprobieren!

WAHRSAGER

Nichts wie rein! Sicher sagt er mir eine hervorragende Zukunft voraus.

Hallo! Können sie mir und meiner Zuckerwatte die Zukunft vorhersagen?

Klar! Nehmen sie Platz!

Die magische Kamera wird ihnen Ihre Zukunft weisen...

Aber.. ist das nicht die Game Boy Camera?!

Sie mag wohl so aussehen...

Doch sie besitzt magische Fähigkeiten! Ich werde es Dir beweisen...

Kamera oh Kamera, zeig mir geschwind die Zukunft des Mannes da!

!?

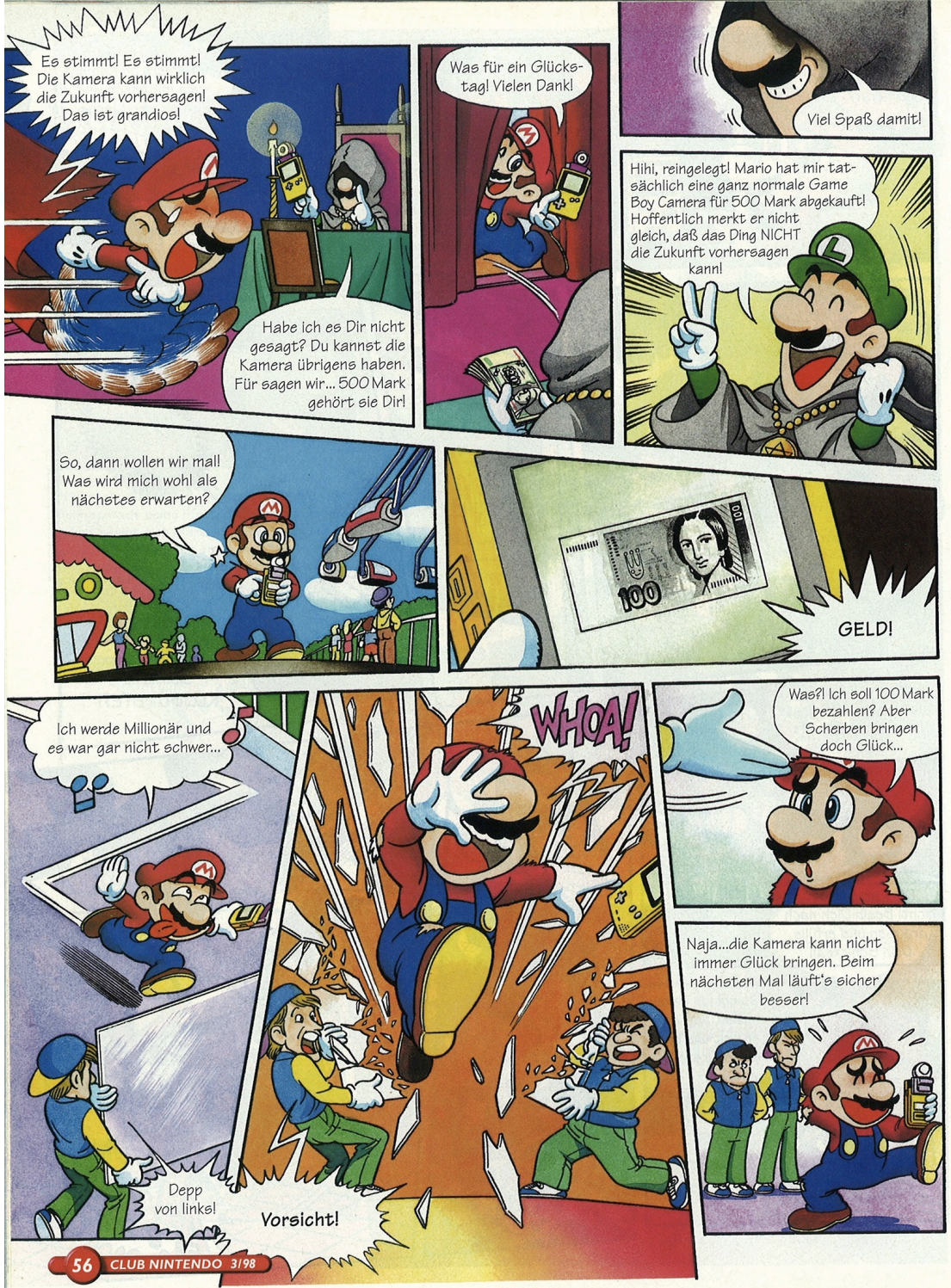
Eine...eine KLOBÜRSTE?!

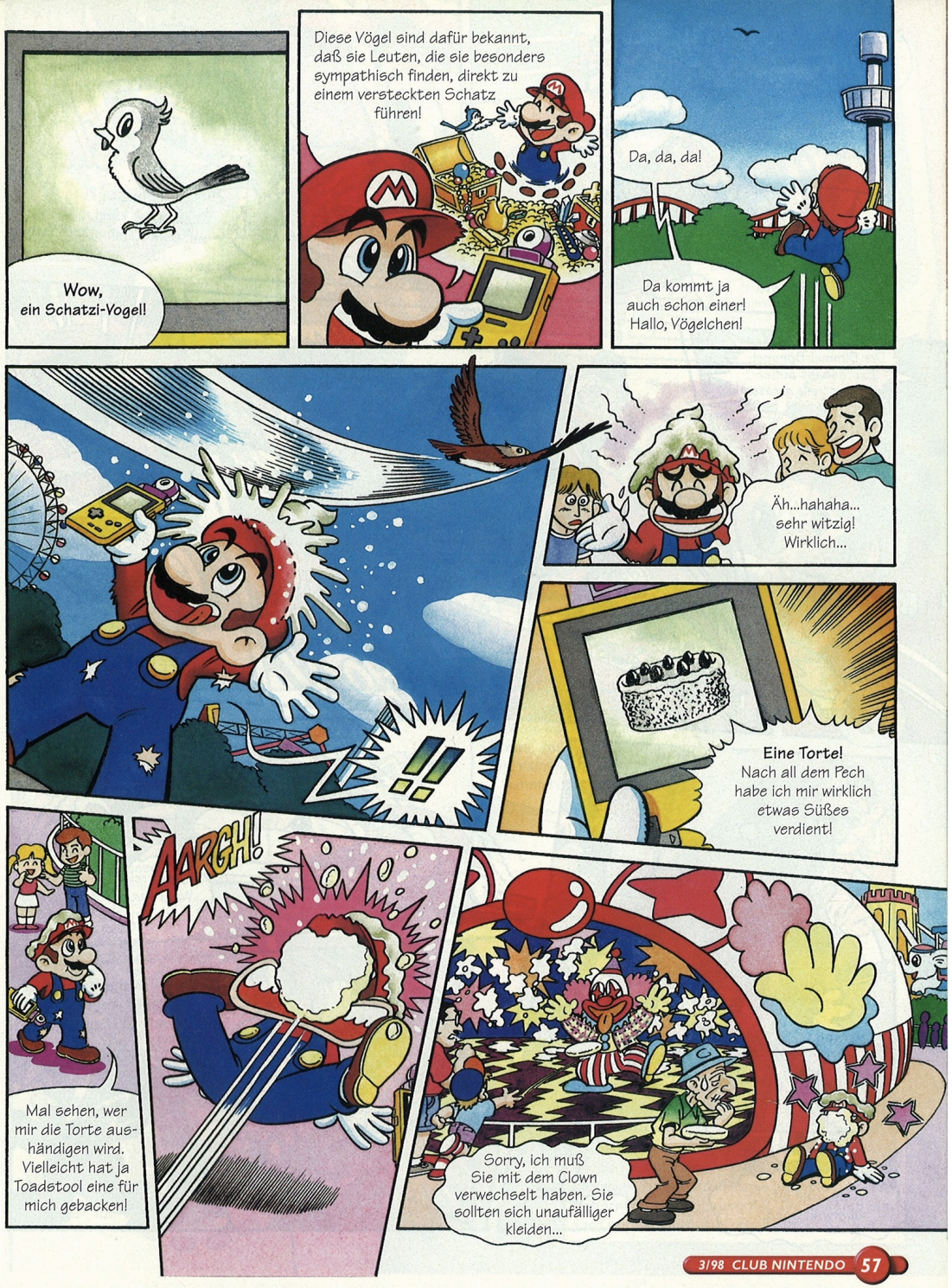
Was soll das?! Was hat eine Klobürste mit meiner Zukunft zu tun?

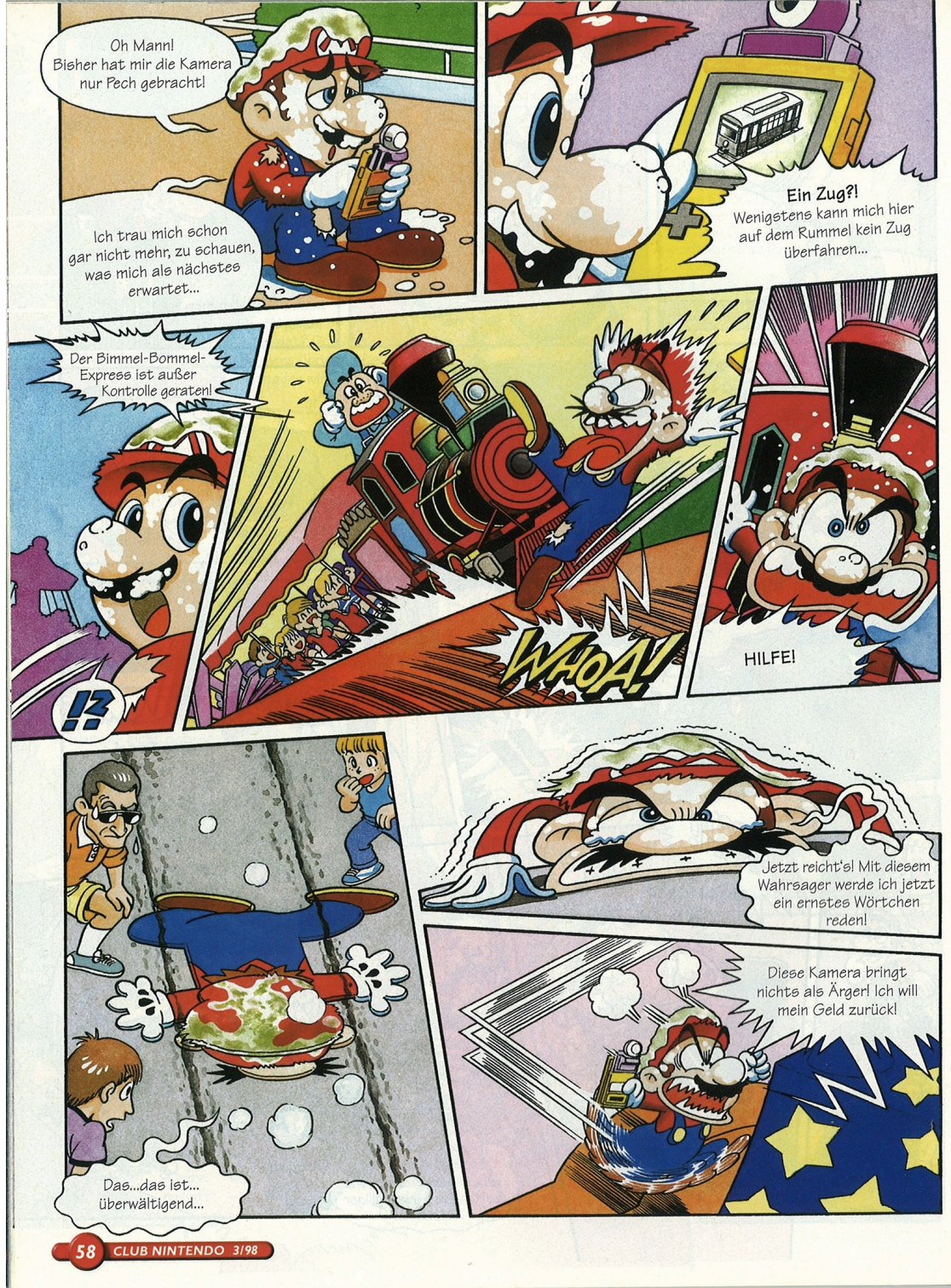
Die Kamera lügt nicht! Begib Dich nach draußen und erfülle Dein Schicksal!

Blödsinn! Ich werde Dir beweisen, daß dort draußen weit und breit keine Klobürste ist!

AARGH!


Es stimmt! Es stimmt! Die Kamera kann wirklich die Zukunft vorhersagen! Das ist grandios!
Habe ich es Dir nicht gesagt? Du kannst die Kamera übrigens haben. Für sagen wir... 500 Mark gehört sie Dir!
Was für ein Glückstag! Vielen Dank!
Viel Spaß damit!
Hihi, reingelegt! Mario hat mir tatsächlich eine ganz normale Game Boy Camera für 500 Mark abgekauft! Hoffentlich merkt er nicht gleich, daß das Ding NICHT die Zukunft vorhersagen kann!
So, dann wollen wir mal! Was wird mich wohl als nächstes erwarten?
GELD!
Ich werde Millionär und es war gar nicht schwer...
WHOA!
Was?! Ich soll 100 Mark bezahlen? Aber Scherben bringen doch Glück...
Naja...die Kamera kann nicht immer Glück bringen. Beim nächsten Mal läuft's sicher besser!
Depp von links!
Vorsicht!


Wow, ein Schatzi-Vogel!
Diese Vögel sind dafür bekannt, daß sie Leuten, die sie besonders sympathisch finden, direkt zu einem versteckten Schatz führen!
Da, da, da!
Da kommt ja auch schon einer! Hallo, Vögelchen!
!!
Äh...hahaha... sehr witzig! Wirklich...
Eine Torte! Nach all dem Pech habe ich mir wirklich etwas Süßes verdient!
Mal sehen, wer mir die Torte aushändigen wird. Vielleicht hat ja Toadstool eine für mich gebacken!
AARGH!
Sorry, ich muß Sie mit dem Clown verwechselt haben. Sie sollten sich unauffälliger kleiden...


Oh Mann! Bisher hat mir die Kamera nur Pech gebracht!
Ich trau mich schon gar nicht mehr, zu schauen, was mich als nächstes erwartet...
Ein Zug?!
Wenigstens kann mich hier auf dem Rummel kein Zug überfahren...
Der Bimmel-Bommel-Express ist außer Kontrolle geraten!
!?
WHOA!
HILFE!
Das...das ist... überwältigend...
Jetzt reicht's! Mit diesem Wahrsager werde ich jetzt ein ernstes Wörtchen reden!
Diese Kamera bringt nichts als Ärger! Ich will mein Geld zurück!

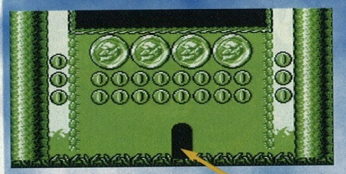
Huch! Luigi?! Was machst Du denn hier?
Na was wohl? Ich habe Dir die Kamera angedreht!
Diese Kamera ist ein Unglücksbringer! Was auch immer sie anzeigt, wird Dir zum Verhängnis!
Quatsch! Das ist eine ganz normale Game Boy Camera! Sie kann zwar ungewöhnlich viel, aber in die Zukunft schauen, das kann sie nicht! Ich werde es Dir beweisen!
Aha, ein Hündchen! Und? Passiert etwas? Nein!
DOCH!
Das ist ja ekelhaft!
Hilfeeeeee! Das Ding ist tatsächlich ein Unglücksbringer! Da hat der Satan seine Finger im Spiel!
Wohl wahr, Ihr Narren! Etwas, daß so teuflisch gut ist, kann nur aus der Hölle kommen! Hahahahaha...
Höllisch heiß und teuflisch gut! Besser kann man die Game Boy Camera wohl nicht umschreiben! Übrigens war dies das einzige Exemplar, daß dem Gehörnten in die Klauen fiel. Die anderen sind ganz normal im Handel erhältlich...

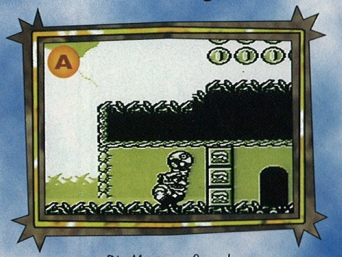
WARIOLAND II

CHAPTER II STORY I

Bringt die Henne ins Nest zurück!

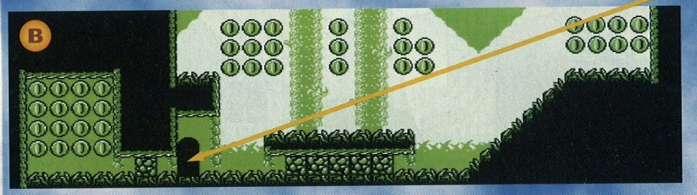
Wario war bislang sehr erfolgreich: Mit viel Mühe und noch mehr Rempelattacken hat er Captain Syrup und ihre Mannen erfolgreich aus dem Schloß vertrieben. Aber die piratischen Schwerenöter haben mitsamt ihrer Anführerin eine Spur der Verwüstung im Dorf hinter sich gelassen. Überall Unrat, überall zertrümmertes Mobiliar, in den Häusern eingeschlagene Fenster und ausgeplünderte Läden. Warios Verfolgungsjagd führt ihn bis in ein nahes Küstenstädtchen, wo die Bewohner völlig verzweifelt sind. Einer armen Familie hat die Totenschädelflaggen-Gang fast alle Hühner entwendet, und ein Hühnchen haben sie übersehen, das Wario in einem Anfall von Großmut zurückbringen will. Also macht er sich auf den Weg in den Wald und sucht das entlaufene Gackertier. Und danach ist garantiert der Captain dran! (tr)



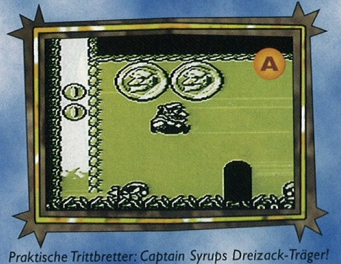


Die Mauer muß weg!

A Das Nest ist leer – also macht sich Wario auf die Suche nach dem Hühnchen. Da sieht er, daß hinter einem Mauerdurchschlupf eine offene Tür ist. Mag der Gackervogel dort sein? Zum Vorbeischlängeln ist Wario nun wirklich zu dick, aber die Steine halten auch noch so festen Rempelattacken stand! Da sieht Wario einen Krötenpanzer auf Beinen – den schnappt er sich, zerschmettert die Mauersteine und ist im Nu unter dem Rundbogen durchgeschlüpft!



Wario, der Hühnerwerfer!

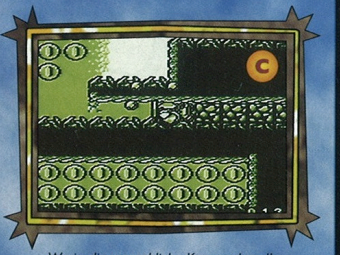


Praktische Trittbretter: Captain Syrups Dreizack-Träger!

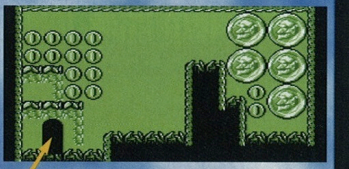
B Wieder eine Tür – und auch hier muß Wario schauen, wie er durch die Mauer kommt. Aber glücklicherweise rennt einer der aufgescheuchten Gockel in der Gegend umher. Die schnappt sich unser Wario, benutzt sie als Wurfgeschoß, und schon ist der Weg frei. Hinter der Tür findet er zwei Piraten-Pingis, deren Bumerangen er besser ausweicht, und jede Menge Münzen. Manche davon kann er nur holen, wenn er die praktische Kanonenkugel-Nummer ausführt. Aber immer noch keine Spur vom kleinen Hühnchen...

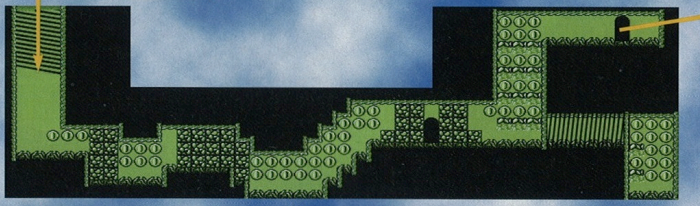
© 1998 Nintendo Co., Ltd.

Brecht hier wieder in gewohnter Kanonenkugel-Manier durch, indem Ihr Euch den kleinen Abhang hinunterrollt und rechtzeitig springt!

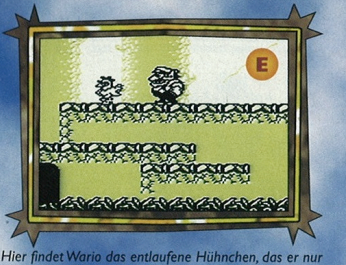


Wario, die menschliche Kanonenkugel!





Laßt Euch hier hinunterfallen, holt Euch die Münzen, macht bei einem Memory-Spiel mit und klettert zur Tür ganz oben rechts!

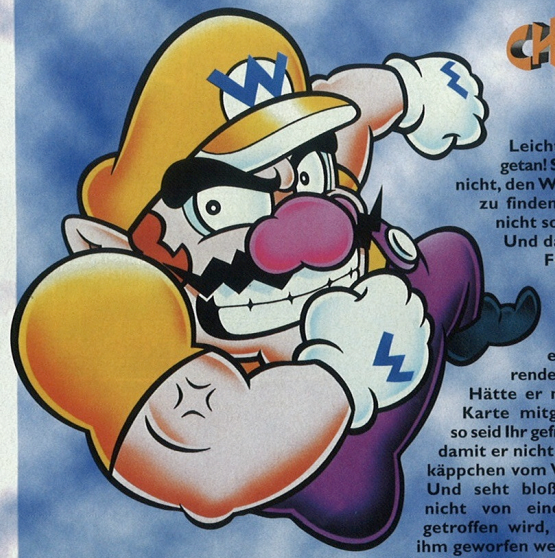


Hier findet Wario das entlaufene Hühnchen, das er nur noch in den Käfig zurücktragen muß!

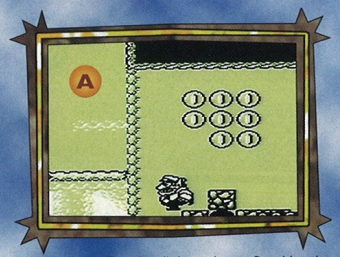
Kaum im Nest zurück, gibt's schon ein frisches Ei!

CHAPTER II STORY II

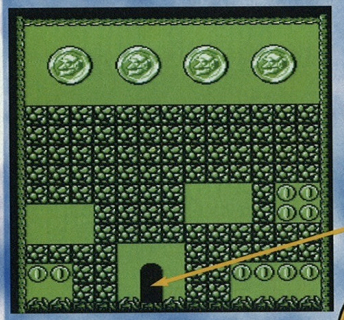
Raus aus dem Wald!

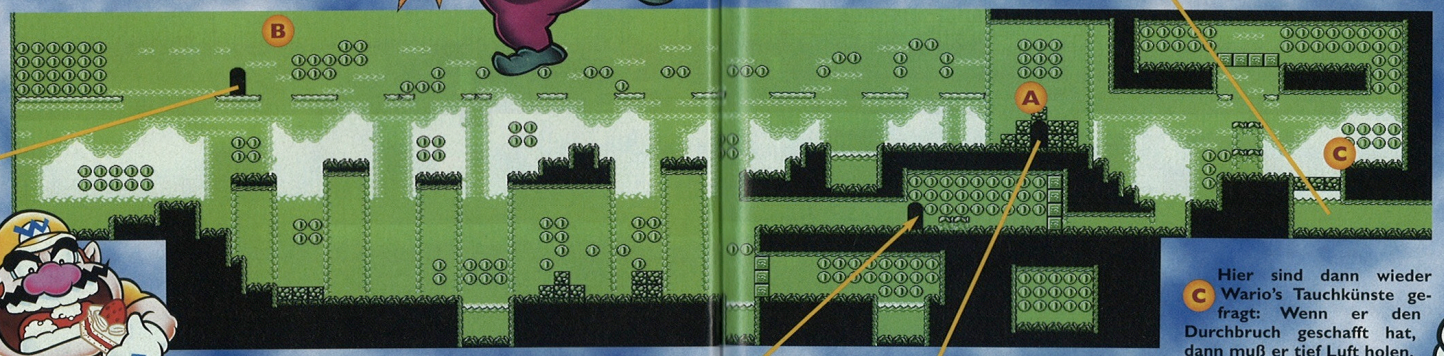


Leichter gesagt als getan! So einfach ist es gar nicht, den Weg aus dem Wald zu finden, wenn man sich nicht so genau auskennt. Und da Wario nicht das Förster- und Meister-Diplom für dunkle Wälder hat, steht ihm der Weg durch ein relativ verwirrendes Labyrinth bevor. Hätte er mal Kompaß und Karte mitgenommen! Aber so seid Ihr gefragt, ihm zu helfen, damit er nicht wie dereinst Rotkäppchen vom Wege abkommt... Und seht bloß zu, daß Wario nicht von einer der Bomben getroffen wird, die überall nach ihm geworfen werden – sonst weiß er nicht mehr, wo vorne und hinten ist! (Ein Sprung ins Wasser bringt ihn aber wieder zur Vernunft...)

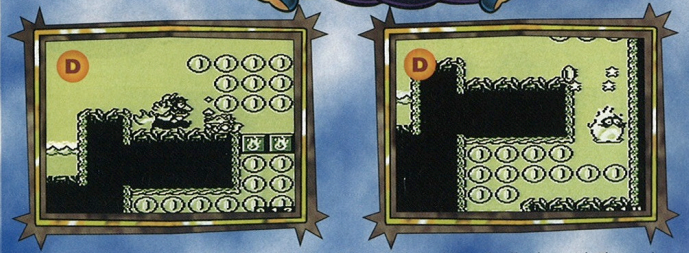


Wer nach der Tür überall den richtigen Durchbruch schafft, der wird richtig reich! Bevor Wario jedoch die Mauersteine zerbröselt, sollte er sie nutzen, um zur Tür oben links zu gelangen (siehe B).

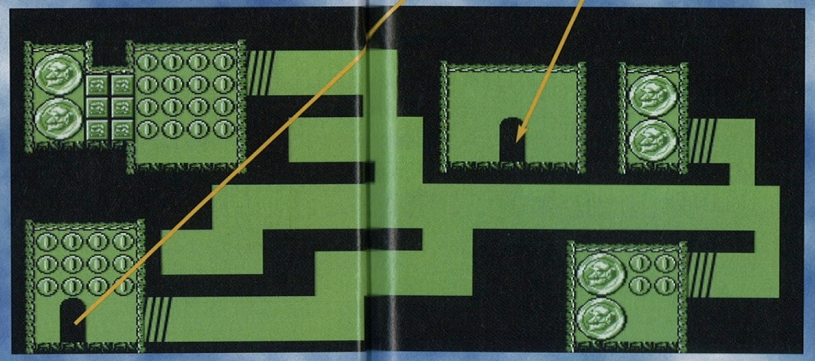




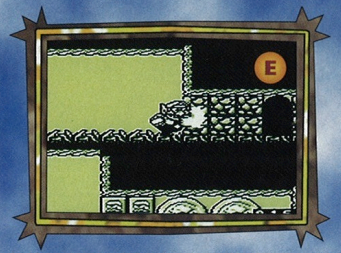
B Jede Menge Mauerbrocken und jede Menge Münzen – hier muß man ganz geschickt und strategisch vorgehen, damit kein wertvolles Stück Gold verloren geht!



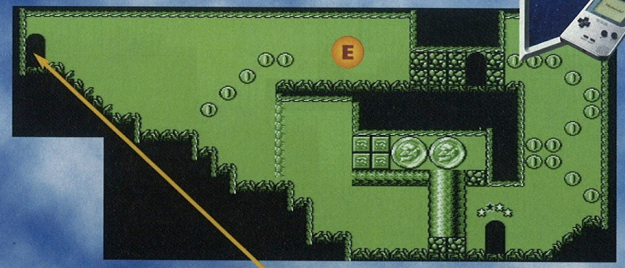
Hier kommt der Feuerfisch wieder ganz praktisch ins Geschäft: Wenn er Wario den Kittel anzündet, hat er eine reelle Chance, sich wirklich alle Münzen zu holen.

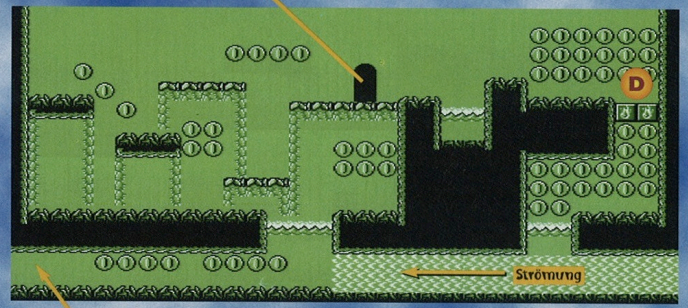


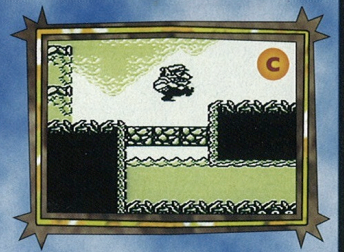
E Im letzten Bereich des Levels kann Wario wieder ein Memory-Spielchen wagen, um einen seiner Schätze zurückzugewinnen. Allerdings muß er dazu erst wieder mit einer kombinierten Roll- und Sprungattacke zur entsprechenden Tür kommen. Mit etwas Übung schafft er das, und mit noch etwas mehr Übung bleibt er auch oben und rollt nicht auf der anderen Seite wieder hinunter...



Hochgesprungen, oben geblieben, durchgebrochen und Spielchen gemacht – für einen trainierten Wario kein Problem, oder?







Ein Stampfer, und schon kann Wario tauchen, um in den nächsten Raum zu gelangen.

C Hier sind dann wieder Wario's Tauchkünste gefragt: Wenn er den Durchbruch geschafft hat, dann muß er tief Luft holen, um durch den Unterwassertunnel zu schwimmen. Irgendwann hat er dann aber Pech, denn die Strömung ist bald so stark , daß er zunächst das Wasser verlassen muß, um dann über ein paar Umwege nach oben zu klettern. Dabei trifft er glücklicherweise wieder den Feuerfisch, der ihm hilft, sich den Weg zu den Münzen freizubrennen (siehe D). Bevor Wario schließlich den Durchgang (E) nimmt, kann er seinen gerösteten Body schnell noch im Wasser abkühlen!

Acclaim mausert sich so allmählich zum Hitgaranten für das Nintendo64: Nach TUROK und EXTREME G erfreuen uns die Programmierer mit einem dritten, unvergleichlichen Knüller. FORSAKEN 64 ist ein epochales Abenteuer, das die Zukunft in einer düsteren und bedrükkenden Atmosphäre darstellt. Wir laden Euch ein, mitten in dieses Szenario des utopischen Schreckens einzutreten. Betretet eine Welt, die bedrohlicher nicht sein könnte, setzt Euch in einen der rasanten Hightech-Gleiter und wagt Euch in das gefährlichste Abenteuer Eures Lebens! (jk/mm/tr)

FORSAKEN™

Für Eure Missionen habt Ihr zwei Perspektiven zur Auswahl!

DIE MIT DEM FEUER SPIELTEN!!

Wir schreiben das Jahr 2113. Nach einem mißglückten Versuch der Wissenschaftler, hinter das Geheimnis der Materie im Erdinneren zu gelangen, ist der Planet Erde fast komplett zerstört. Eine Kernreaktion löste eine verheerende Katastrophe aus. Die Menschheit hat sich in größter Verzweiflung in die Weiten des Alls geflüchtet und damit begonnen, neue Planeten zu kolonisieren. Die Verantwortlichen haben die Erde zur Plünderung freigegeben.

Space Outlaws, Kopfjäger, Spieler und andere abenteuerliche Gestalten erhoffen sich den großen Reichtum, indem sie in den Trümmern und Ruinen der einst blühenden, unterirdischen Städte nach Schätzen suchen. In ihren pfeilschnellen Anti-Grav-Gleitern flitzen die Glücksritter durch die weit verzweigten Tunnelsysteme und sammeln wertvolle Relikte und Schätze. Ihr dürft nun in die Rolle eines dieser Schatzsucher schlüpfen und geheimnisvolle, gefährliche Missionen erfüllen!

Blech gehabt! Der Robot-Wächter ist zerstört.

DIE NACH DEN SCHÄTZEN SUCHEN!

Die Glücksritter, Abenteurer und Draufgänger, die sich auf die Suche nach Schätzen machen, sind teilweise ziemlich schräge Vögel – aber wer sonst würde freiwillig auf einem zerstörten Planeten nach wertvollen Relikten und vergessenen Reichtümern suchen, dabei aber sein Leben aufs Spiel setzen? Denn auf der zerstörten Erde ist sich jeder selbst der Nächste!

Obendrein hat sich eine Verbrecherorganisation auf dem verlassenen Planeten eingenistet, deren Anführer Babalas ein umfangreiches Sicherheitssystem installiert hat. Es besteht aus einem gigantischen Wachapparat mit ferngesteuerten Kanonen und Wach-Robotern – die Mechanoid Defence Force (MDF). Babalas erschwert Eure Suche, und ihm müßt Ihr erst einmal das Handwerk legen.

Feuert mit der integrierten Pulsar-Kanone.

Doch Ihr wärt schlechte Abenteurer, wenn Ihr Euch ohne entsprechende Ausrüstung auf den Weg gemacht hättet! Gut bewaffnet sitzt Ihr daher in Eurem Anti-Grav-Gleiter. Er ist das einzig brauchbare Fahrzeug, um über alle Hindernisse hinweg, durch alle Engstellen sowie unter niedrigen Durchfahrten hindurch zu kommen und bis zu Babalas, dem Barabarischen vorzudringen.

Entscheidet Euch daher für einen der Biker und sein rasantes Gleitvehikel ... und taucht hinab in die verwüsteten, düsteren Labyrinthe ehemaliger menschlicher Zivilisation!

Solange der aktivierte Timer läuft, öffnen sich bislang verschlossene Türen.

Forsaken™ © 1997 Acclaim Entertainment, IMC. All rights reseved. Developed by Probe Entertainment, Ltd.

DIE MIT DER SUSS GUN SCHIESSEN!

ZOOM IN

Ohne die richtige Bewaffnung wärt Ihr verloren – das ist auf verlassenen Planeten, die geplündert werden sollen, nun mal so üblich. Die starken Waffen, die Ihr überall finden könnt, sind effektiv und wirkungsvoll auf Eurem Weg. Die zusätzlichen Power-Ups machen Eure Bewaffnung noch kräftiger oder geben Euch Sicherheit vor gegnerischen Angriffen. Daher informiert Euch jetzt schon, was Ihr brauchen könnt. Hier jedenfalls ist unser kleiner Katalog kostenloser Kampfmittel für furiose Feuerkraft!

PULSAR

Das ist sie, die Standardwaffe Eures Anti-Grav-Gleiters – rund, praktisch und gut!

PULSAR-UPGRADE

Mit diesem energiereichen Power-Up wird Euer Pulsar-Gewehr gleich dreimal stärker!

TRANSPULSE

Äußerlich baugleich mit dem Pulsar, aber weit effektiver, da die Energie konzentriert abgegeben wird.

REIHENWEISE RAKETEN

Mit dem MUG könnt Ihr die Raketen im Trio abschießen. Die Gravgon-Rakete zieht Objekte an, wogegen Ihr mit der Scatter-Rakete die vom Gegner auf Euch abgefeuerten Projektile ablenkt. Die Target-Rakete sucht selbst ihr Ziel, ebenso wie die Solaris, die automatisch auf eine Hitzequelle zusteuert.

TROJAX

Die hohe Durchschlagskraft bereitet dem Schützen große Freud' – und dem Getroffenen großes Leid...

LAUNCHER

Mit dem Raketenwerfer ist es möglich, eine große Anzahl kleinerer Raketen punktgenau und ohne Nachladezeit abzufeuern – hier macht es echt die Menge!

MINEN

Wie Ihr Euch sicher denken könnt, solltet Ihr mit den Standardminen nicht in Berührung kommen. Die Pine-Minen allerdings warten nicht, bis Ihr dagegen schlittert, sondern feuern selbsttätig Raketen auf Euch ab!

SUSS GUN

Ebenfalls eher eine Nahkampfwaffe: Die Suss Gun, ein leichtes Maschinengewehr mit Trommelmagazin. Auch die passende Munition zum Nachladen könnt Ihr im Labyrinth finden.

ENERGY CORE

Der Energy-Drink für die Bewaffnung: Hiermit lädt man ordentlich neue Energie in die bordeigenen Waffen. Damit Ihr Euren Schutzschild, der bei jedem Treffer abnimmt, wieder zu höherer Leistung bringt, findet Ihr in den tiefen, dunklen Gängen auch dafür neue Power.

GALLONEN UND GÜRTEL

Mit den Benzingallonen geht Eurem Flammenwerfer garantiert nicht so schnell der Feueratem aus, und der Patronengürtel bringt Euch Feuer-Futter für Eure Suss Gun.

FLARE

Ein seltenes Stück, aber wenn Ihr es gefunden habt, seid Ihr und Euer Gleiter vor den Raketen der Robotwachen geschützt. Aber wie gesagt: Sehr rar, daher ausgesprochen wertvoll!

DIE DURCH DIE LABYRINTHE JAGEN!!

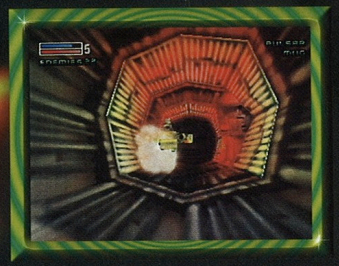
Euer Weg ist hart und Eure Suche ist unglaublich kompliziert. Überall gibt es Abzweigungen, Durchlässe nach oben oder unten, Sackgassen und Nischen. Überall könnten Gegner lauern, überall stecken die ferngesteuerten Wachen von Babalas' Sicherheitssystem.
Das Tolle ist: Ihr könnt in der Tat in allen drei Dimensionen mit Eurem Gleiter auf die Suche gehen – nicht nur nach links oder rechts, sondern auch in Senken und Röhren hinabgleiten oder nach oben in andere Stockwerke bzw. Räume.
Vor jeder Mission erhaltet Ihr ein Briefing, das Euch darüber informiert, was Ihr im Level tun müßt. Mal müßt Ihr alle Gegner erledigen, dann wieder einen bestimmten, wertvollen Gegenstand finden oder einen Timer aktivieren, damit Ihr das Labyrinth wieder verlassen oder neue Abschnitte betreten könnt. Laßt uns gemeinsam ein paar der ungemütlichen, feuchten oder stickigen Labyrinthe betreten, damit Ihr schon einmal seht, was Euch an den jenseitigen Orten dieser Welt erwartet! Dank Eures hochmodernen Anti-Grav-Gleiters, Eurer äußerst wirkungsvollen Waffen und Eures geschulten Reaktionsvermögens seid Ihr doch gut vorbereitet, oder?

GEFAHRVOLLE MISSIONEN!

NUKE

In einem verlassenen Atomkraftwerk beginnt Ihr Euren Weg, beginnt Eure Suche nach Schätzen und wertvollen Gütern. Hier sind jedoch

Babalas' Sicherheitssysteme aktiv – schaltet alle Robotgegner und die Selbstschußanlagen durch gezielte Treffer aus, damit Ihr den Level verlassen könnt.



TEMPLE

Überall erwarten Euch die Verteidigungsmechanismen – in den öden und verlassenen Überresten von Gebäuden und den leeren, unbewohnbar gewordenen Ruinenstädten. Und auch zwischen kalten, abweisenden Mauern eines alten Tempels hausen gefährliche Gegner. Doch Ihr kommt nur aus dem Komplex wieder heraus, wenn Ihr alle besiegt habt.

RAMQUAN

Tief in den Katakomben von Ramquan liegt der Travellizer versteckt, der Schlüssel für den Weg heraus aus den endlosen Gängen. Er muß gefunden werden, doch feindliche Kräfte wollen dies nicht zulassen und gehen mit aller Gewalt gegen Euch vor ...

SEWER

Ihr habt vier Minuten Zeit – vier Minuten, die wie im Flug vergehen, denn in dieser zugegebenermaßen kurzen Spanne müßt Ihr eine erhebliche Zahl der robotischen Wächter und gepanzerten Selbstschußanlagen ausschalten.

Begebt Euch dazu in die stinkenden, feuchten Kanäle des Pariser Abwassersystems und seid schnell, zielsicher und vor allem mutig!

MANMEK

Manmek ist einer der Köpfe hinter den gigantischen Sicherheitsanlagen, dessen Zentrale tief im Babalas-Komplex verborgen liegt. In diesem Bereich liegen viele der wichtigen elektronischen Nervenstränge der tödlichen Sicherungsanlagen. Schaltet sie aus und findet dann den Travellizer, der erst aktiviert werden muß, Euch dann aber den Weg nach draußen weist. Allerdings beamt er Euch erst nach einer Minute aus dem Labyrinth heraus, und solange müßt Ihr noch überleben ...

ZOOM IN

DIE GEGENEINANDER KÄMPFEN!

Doch auch später, nach Eurem Sieg über Babalas, den Oberschurken, seid Ihr nicht allein: Etliche andere Glücksritter, die erfahren haben, daß es nun gefahrlos möglich ist, nach den wertvollen Überresten der menschlichen Kultur zu suchen, sind ebenfalls in den labyrinthischen Katakomben unterwegs. Somit ist jeder Jäger und Gejagter zugleich!

Wer allein spielt, der kann diese Situation im Battle Modus hautnah erleben. In acht Leveln bekommt Ihr die Chance, gegen eine Reihe anderer Bounty Hunter anzutreten: Sammelt Power-Ups und Waffen, solange Ihr Euch noch allein wähnt, denn wenn Euch einer der anderen Typen erspäht hat, ballert er auch schon munter drauflos. Dann erteilt ihm so schnell wie möglich eine ordentliche Lektion! Von Level zu Level werden Eure Widersacher auf den schnellen Gleitern fieser und hinterhältiger – macht Euch auf einiges gefaßt! Der Spaß kommt zwar im Alleingang gegen CPU-gesteuerte Biker überhaupt nicht zu kurz, aber noch mehr Spannung kommt auf, wenn Ihr Euren Freunden zeigen könnt, wer der Bessere ist!

Im Multi-Player-Modus, bei dem Ihr in den technoiden Welten mit bis zu vier Spielern gegeneinander antretet, könnt Ihr das Gefühl des gejagten Jägers selbst erleben: Wählt einen von acht Schauplätzen in dieser leeren, dunklen Labyrinth-Welt, und begebt Euch zu mehreren in die Katakomben. Euren Sieg müßt Ihr zwar selbst erkämpfen, aber die Bedingungen könnt Ihr auswählen: Wer als letzter Desperado seinen Anti-Grav-Gleiter noch steuert oder wer die wenigsten Blessuren davonträgt, ist Sieger in diesem düsteren Zwei-, Drei- oder Vierkampf!

Jeder gegen jeden!

Fast wie im Western: Wer schneller feuert, siegt!

Viele weitere gefährliche Missionen warten auf Euch. Denn: Babalas habt Ihr noch längst nicht gefunden, und die Suche nach ihm sowie nach den wertvollen Schätzen geht weiter ... Viel Erfolg, ihr Glücksritter und Schatzsucher in einer düsteren, fremden und bedrohlichen Welt, die einst Euer Heimatplanet war!

POCKET BOMBERMAN

Armageddon, Oberfiesling einer fernen Galaxie, hat den Planeten Bomber bösartigst heimgesucht: Indem er das Schwert der Sonne unrechtmäßig entwendete, brachte er Dunkelheit über das gesamte Land und pflanzte Angst in die Herzen der dort Lebenden. Doch der Bösewicht rechnete mit Bombi nicht: Der kleine Bombenleger, beherzt, mutig und mit allen Bomben gerüstet, machte sich auf den Weg, das Artefakt des Lichts aus den Klauen des Unholds zu retten. Um dies erfolgreich tun zu können, muß er die fünf Power-Steine finden, die im Berg des Unheils versteckt sind! (tr)

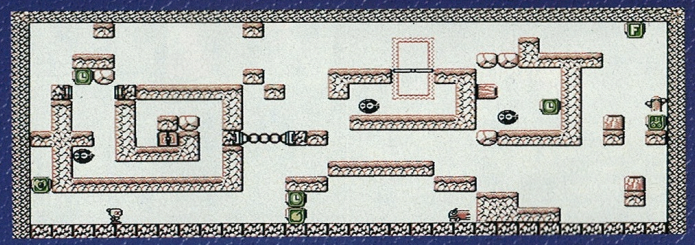
WELT III: WIND

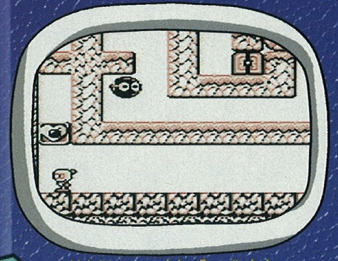
Das hat Bomberman gerade noch gefehlt: Erst naß geworden bis auf die Haut im tiefen Ozean, und jetzt zieht es hier auf dem Hochplateau wie Hechtsuppe! Aber der kunstfaserhaltige High Tech-Anzug des kleinen Bombenlegers ist schnell wieder trocken. So holt sich der Retter des Planeten immerhin keine Erkältung, aber vor den fiesen Gegnern muß er sich gehörig in acht nehmen. Gerade hier – je weiter Bombi in den Berg der Verdammnis vordringt – desto schwerer wird es, die widerlichen Vasallen Armageddons zu beseitigen. Damit Ihr nicht ständig genau aufpassen müßt, wann Eure Bomben in die Luft gehen, holt Ihr Euch am besten immer gleich die Fernzünder, die hinter einem der Felsbrocken versteckt sind. Dann könnt Ihr die Sprengsätze plazieren und geduldig warten, bis sich eine der Wölkchen bzw. der Glotzkugeln nähert. Auch jede Menge Strahlenfallen sind hier plötzlich im Weg, und die sind immer noch saugefährlich...! Da die ersten beiden Areas recht easy zu meistern sind, möchten wir Euch hier die Areas 3 und 4 sowie Euren Endgegner vorstellen. Damit Ihr schon mal wißt, was Euch erwartet...

AREA 3

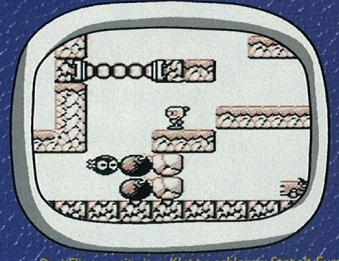
WINDIGE WÖLKCHEN UND GIERIGE GLOTZKUGELN

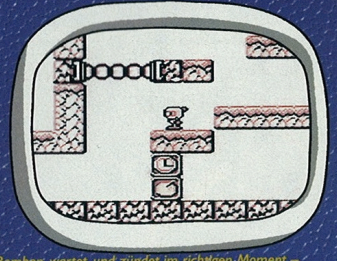
Sie schauen Euch zwar an, als wären sie dumm wie Brot, aber sie sind genau so saugefährlich wie alles andere in diesem Berg: Die Glotzkugeln haben es – wie die wenig schäfchenzähmen Wolken – auf Euch abgesehen. Obacht!





Holt hier erstmal den Fernzünder!





Drei Fliegen mit einer Klappe schlagen: Stapelt Eure Bomben, wartet, und zündet im richtigen Moment – zwei Items sind plötzlich da, und ein Gegner ist fort!

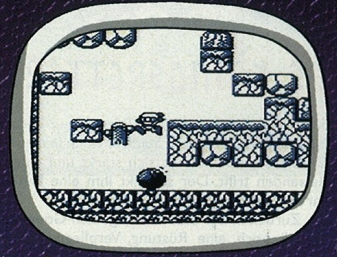
TM* AND © 1998 HUDSON SOFT LICENSED TO NINTENDO.
© 1998 NINTENDO CO., LTD.

ZOOM IN

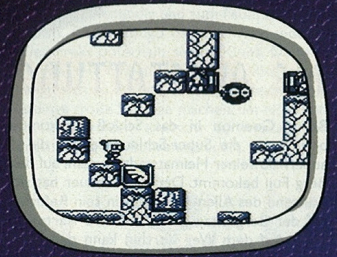
AREA 4

DIE LUNTE GESETZT UND GESPUTET!

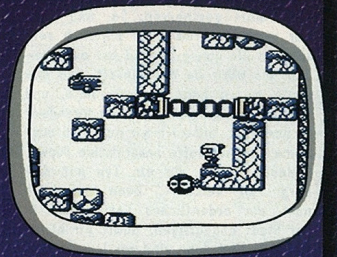
Ganz schön verzwickt, diese Area. Aber wer den Überblick behält und sich sputet, der hat eine gute Chance, alle Items zu behalten um sie dann beim Endgegner einsetzen zu können. Denkt immer dran: Nach einem „Game Over" könnt Ihr zwar hier weiterspielen, doch die Power-Ups sind dann weg. Und die braucht Ihr im nächsten Bereich dringend!



Bombe gelegt, aus dem Weg gesprungen – gleich zu Beginn wird's haarig!



Dieses Item verleiht Flügel, die Ihr hier sehr gut brauchen könnt.



Bedroht von allen Seiten: Wölkchen, Glotzkugel und die saugefährliche Strahlenfalle!

DER ENDBOSS

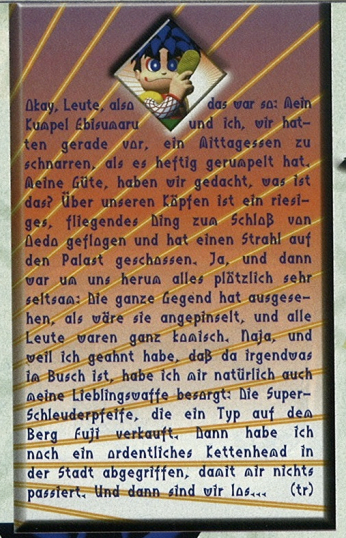
RIPPOSAURUS KNOCHUS

Der Endgegner dieser Welt ist ein gigantisches Saurierskelett, das schon jahrhundertelang hier herumliegt. Plötzlich wird es durch die Macht Armageddons quicklebendig, es greift Euch an und wirft mit den letzten Knochen nach Bomberman. Doch die ganze Geschichte wird noch viel gefährlicher, denn der flatternde Klapperer ruft lebendig gewordene Drachenschädel herbei, deren todbringende Kiefer gehörig nach Euch schnappen. Da heißt es, immens gut aufzupassen!

Ein paar gut plazierte Bomben und rechtzeitige Ausweichmanöver bringen Euch den Sieg und lassen Euch aus dem Knochenklapperer bröselndes Knochenmehl machen!

WAS IST WAS?

- **Extra Bombe** – Mehr Bomben für Bombie
- **Bomben-Plus** – Knallt schon weiter
- **Maximale Feuerkraft** – Super-Power für die Bomben
- **Schutzschild** – Unverwundbarer Super-Bomber
- **Schnellschuh** – Nicht wirklich Inline-Skates, aber genau so schnell
- **Brems-Schuhe** – Wiedermal etwas kürzer treten
- **Bonusherz** – Ein zusätzlicher Versuch für Bombie
- **Flügel** – Kein Energy Drink, aber trotzdem kriegt Ihr Flügel
- **Fernzünder** – Knallt erst, wenn Ihr wollt
- **Uhr** – In der Tat, eine Stop-Uhr



Okay, Leute, also das war so: Mein Kumpel Ebisumaru und ich, wir hatten gerade vor, ein Mittagessen zu schnarren, als es heftig gerumpelt hat. Meine Güte, haben wir gedacht, was ist das? Über unseren Köpfen ist ein riesiges, fliegendes Ding zum Schloß von Oeda geflogen und hat einen Strahl auf den Palast geschossen. Ja, und dann war um uns herum alles plötzlich sehr seltsam: Die ganze Gegend hat ausgesehen, als wäre sie angepinselt, und alle Leute waren ganz komisch. Naja, und weil ich geahnt habe, daß da irgendwas im Busch ist, habe ich mir natürlich auch meine Lieblingswaffe besorgt: Die Super-Schleuderpfeife, die ein Typ auf dem Berg Fuji verkauft. Dann habe ich noch ein ordentliches Kettenhead in der Stadt abgegriffen, damit mir nichts passiert. Und dann sind wir los... (tr)

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON™

DIE AUSSTATTUNG DES KÖNIGSRETTERS

Bevor Goemon in das Schloß reinkommt, braucht er die Super-Schleuderpfeife, die er außerhalb seiner Heimatstadt Musashi auf dem Berg Fuji bekommt. Der Pfeifenbauer hat sich während des Alien-Anschlags in sein Refugium auf der Bergspitze geflüchtet und wartet auf Euch. Auf dem Weg dorthin kann der kleine Ninja jede Menge dicke Püppchen in kurzen Röckchen und schnappende Löwenköpfe zerbröseln, was ihm gutes Geld bringt.

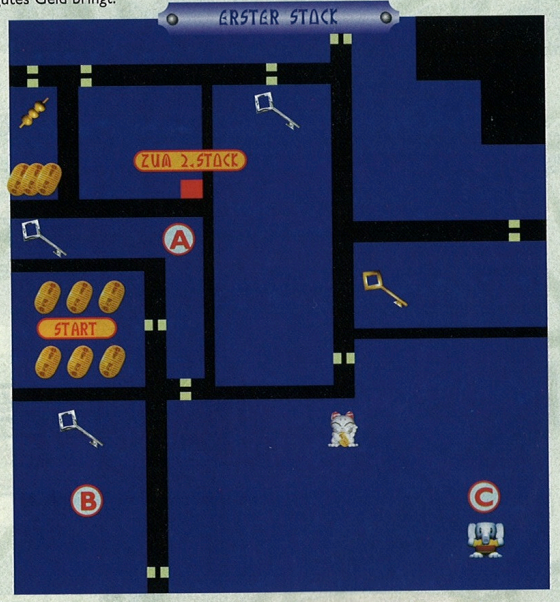
Nach dem Einkauf auf dem Berg schaut unser Ninja auf dem Weg zum Stadttor noch in einem Gasthaus vorbei, wo er sich stärkt und einen Reisenden trifft. Der schenkt ihm eine Landkarte und wünscht gutes Gelingen.

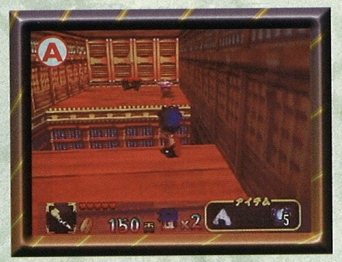
Zurück in der Stadt besorgt sich Goemon schnell noch eine Rüstung, Verpflegung und einen harten Hut als Kopfschutz – und dann kann er sich auf den Weg zum Schloß machen!

LUSTIGES LABYRINTH-LAUFEN

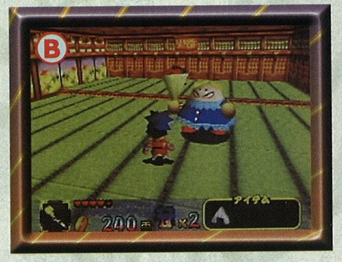
Wer ohne Plan unterwegs ist, der hat allgemein schlechte Karten, aber im Schloß von Oedo kann man sich schon gehörig verlaufen. Mit dem berühmten Siebten Sinn aber findet Goemon genau das, was er dringend braucht, um die magische Karte zu aktivieren: Einen Wegweiser, der aussieht wie ein kleiner, dicker Elefant. Der zeichnet ihm auf magische Weise den Weg Raum für Raum auf... Apropos klein und dick: Selbstverständlich gibt es hier auch wieder die kleinen, dicken Katzen an etlichen Stellen, und auch einen oberfiesen Endgegner!

Den findet der mystische Ninja übrigens mit schlafwandlerischer Sicherheit, wenn er die kleine Puppe mitnimmt, die im ersten Stockwerk auf ihn wartet.





Mit der Super-Schleuderpfeife kommt man über jeden Abgrund!



Die dicke Mami haut nach dem Motto: Schlags mit Blumen!

Der kleine dicke Elefant ist gleich in Goemons Hand...

Mystical Ninja – Starring Goemon ™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
© KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

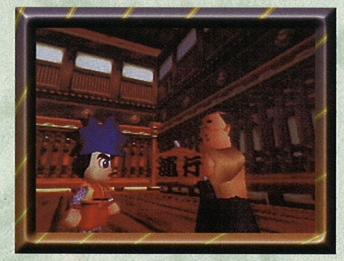
CONGO – DER RIESE VON DEN WEIHNACHTSINSELN

Im letzten Raum vor dem Endgegner kann man noch mal Energie tanken!

Das ist der erste Oberfiesling, dem Goemon begegnet: Congo, einstmals harmlose, steinerne Skulptur auf den berühmten Weihnachtsinseln. Die Alien-Angreifer haben den riesigen Kopf lebendig und zum Feuerspucker gemacht. Doch Congo hat eine verwundbare Stelle, direkt unterhalb seines Kinns. Da muß Goemon ihn treffen! Wenn der Riesenkopf anfängt, sich zu drehen, sollte der kleine Ninja allerdings große Sprünge machen, um nicht von den Laserstrahlen erwischt zu werden, die Congo aus vollen Rohren abfeuert.

ZOOM IN

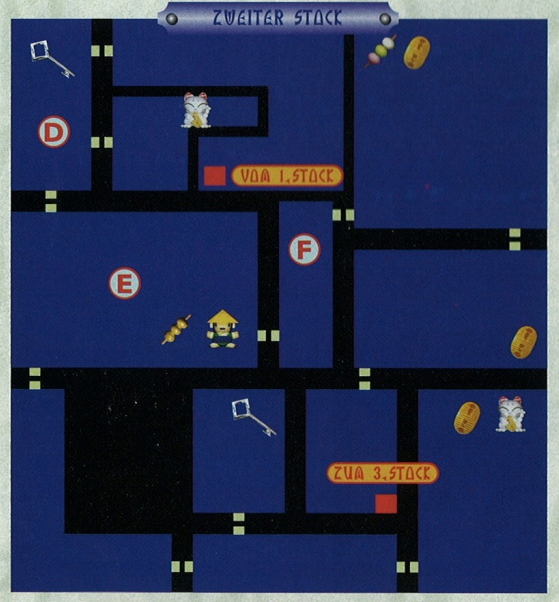
AUDIENZ BEIM KÖNIG



Königlicher Dank!

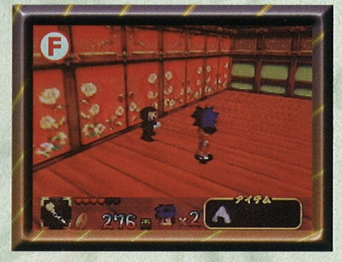
Voller Glück über die Rettung weiß der König gar nicht, wie er Goemon danken soll. Er schenkt ihm daher seine Gunst sowie die königliche Sondererlaubnis, wodurch der mystische Ninja die Stadt verlassen und den Bösewichten weiter auf den Fersen bleiben kann. Goemon verabschiedet sich dankbar und geht zunächst noch mal nach Musashi zurück, um Proviant aufzustocken vor der großen Reise. Als er nach Hause geht, um ein paar Klamotten zu packen, findet er den König von Oedo in seiner Küche. Der hat sich hier, an diesem unscheinbaren Ort, vor den Angreifern erstmal in Sicherheit gebracht und möchte während Goemons Abwesenheit in dessen Haus logieren. Und er verspricht hoch und heilig, auch das Geschirr abzuspülen, die Teppiche auszuschütteln und das Katzenklo sauber zu halten...

Jetzt muß Goemon nur noch die silberne Puppe des Glücks finden, und dann kann er den Weg nach Shinano Iga einschlagen!



Springt auf die nächste Plattform, denn dort wartet ein Schlüssel.

Wenn Ihr den kleinen Kerl mitnehmt, seht Ihr auf Eurer magischen Karte Congos Position.



Der kleine Fiesling wirft gleich mit Shuriken nach Euch!

Castlevania Legends

Das Fledermonster und der Sensenmann

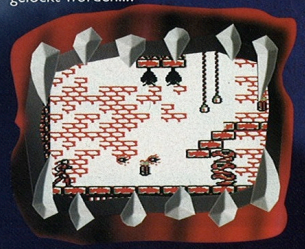
Level 2 – Der Uhrenturm

Hinter hohen, abweisenden Mauern versteckt sich der Herr der Vampire, der dämonische Graf Dracula. Viele, viele Jahre schon leben die Menschen in den Südkarpaten in Angst und Schrecken, denn immer wieder werden sie zu Opfern des Blutsaugers. Doch es scheint Rettung zu geben: Sonja Belmont, eine junge, siebzehnjährige Frau mit großem Mut, befindet sich auf einer hehren Mission: Ihr Wille ist, Draculas Schreckensherrschaft und damit den schon mehr als hundert Jahre währenden Horror zu beenden.

Ein persönliches Interesse treibt sie außerdem an: Vor einer Weile nämlich hat sie Alukard kennengelernt, einen attraktiven jungen Adligen, der auf der Suche nach seinem Vater zum Schloß des Grafen geritten war. In einem telepathischen Hilferuf hatte Alukard ihr mitgeteilt, daß er im Verlies gefangengehalten werde. Und sie weiß: Nur sie kann ihn retten... (tr)

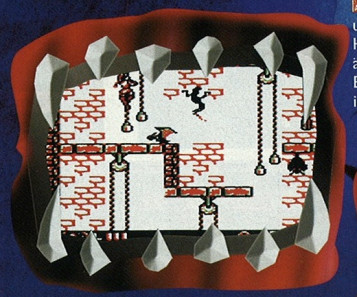
Tiefer und tiefer...

...ist Sonja Belmont nun bereits eingedrungen in die labyrinthische Schloßanlage. Auf ihrer Suche nach dem Grafen wurde sie bisher schon mit den widerlichsten Kreaturen konfrontiert, die sich ein Mensch vorstellen kann. Modernde Zombies stapften mit marionettenhaften Schritten auf sie zu, von dämonischer Kraft bewegte Ritterrüstungen griffen sie an, und riesige Totenschädel wollten die junge Heldin mit schnappenden Kiefern zermalmen. Doch jeder Gefahr hatte sie geschickt und flink begegnen können, die Gegner hatte sie mit einigen Hieben ihrer mit Silberfäden geflochtenen Peitsche niedergemacht. In einem harten, gnadenlosen Kampf konnte sie den fürchterlichen Todesdrachen besiegen. Doch wo war Alukard? War sie etwa doch in eine tödliche Falle gelockt worden...?



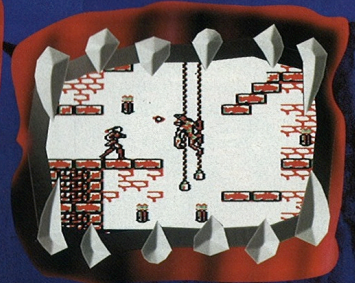
Nachdem sie eine kleine Verschnaufpause eingelegt hatte, blickt Sonja Belmont in dem hohen Raum umher, in dem sie sich befindet. An den Wänden kleben Batzen und Schleim des zerstörten Todesdrachen. In einer Mauernische jedoch liegt nun ein Durchgang frei, der geradewegs zum gigantischen Uhrenturm führt. Endlos lange Ketten hängen überall herab. Wo war wohl der rechte Weg zur Spitze des Turms? Sonja überlegt nur kurz und sieht rechtzeitig, daß hier schon eine der Spucker-Skulpturen auf sie wartet. Ein paar Schläge mit der geweihten Peitsche, und aus dem lästigen, steinernen Gegner wird feiner, rieselnder Sand! Jetzt ein beherzter Sprung ans erste Glockenseil und die Klettertour kann beginnen!

Doch der Turm ist, wie zu erwarten war, teuflisch gut bewacht. Überall lauern Geister-Wachen, die immer bösartiger und zahlreicher zu werden scheinen, je weiter sich die junge Jägerin dem Herrn der Vampire nähert...



Da warten sie schon: Spuckende Skulpturen, herumgeisternde Wachen und bissige Fledermäuse.

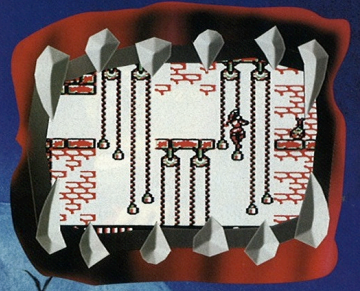
Auf eine ganz neue Variante widerlicher Monster trifft Sonja hier im Turm: Die Ekelpakete hangeln sich an Glockenseilen und Ketten hinab und spucken giftige Schleimbällchen, die bei Hautkontakt eine getroffene Stelle sofort verätzen. Sonjas Peitschenschläge erledigen die Biester zwar sehr schnell, doch sie kommen ihr immer wieder gefährlich nahe!



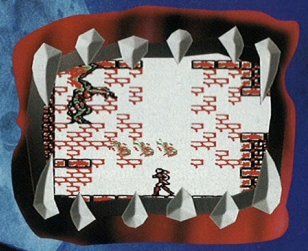
Das Ekelpaket spuckt ätzende Schleimbällchen!

Konami© CastleVania-Legends™ IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. © KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

Ziemlich weit oben im Turm lebt ein ekliges Fledermonster, das sich Sonja in den Weg stellt. Das Vieh bewacht den weiteren Weg nach oben, wie ein Zerberus das Höllentor sichert, und spuckt schmerzhafte Lavabälle. Geschickt weicht Sonja der feurigen Spucke aus und wehrt sich heftig. Es braucht schon etwas Anstrengung, doch nach einigen heftigen Schlägen ist das Fledermonster beseitigt. Eine Falltür in der Decke öffnet sich, und ein unglaublich langes Seil fällt herab...

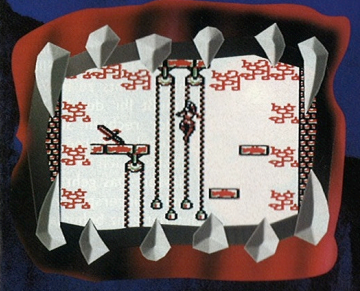


Bevor Sonja links den Raum betritt, holt sie sich rechts auf der Mauer frische Energie.



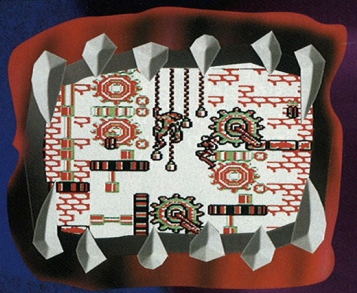
Das Fledermonster wartet mit widerlichen Feuerbällen!

An einer Stelle muß Sonja sich entscheiden, wohin sie gehen soll: Im Mauerwerk sieht sie einen Durchgang, der offenbar in eines der oberen Stockwerke des Hauptgebäudes führt. Sie verfolgt diesen Weg weiter und sieht über sich eine Kette, an der sie sich hinaufhangelt. Hier findet sie einen Dolch und steckt ihn sofort ein.



Durchs Schloß des Tyrannen schleicht Sonja, den Dolch im Gewande...!

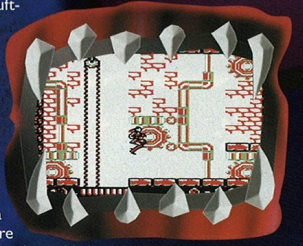
Der mechanische Teil des Uhrenturms dort oben, wo der Wind heulend durchs Mauerwerk pfeift, ist besonders gefährlich. Hier sind nicht nur die Gegner in noch größerer Zahl vorhanden, hier wird auch Sonjas Gleichgewichtssinn enorm viel abverlangt. Auf den sich drehenden Zahnrädern und den Gewichten, die sich auf vertikalen Schienen im Takt der Uhr nach oben und unten bewegen, muß sich die junge Vampirjägerin vorsichtig ihren weiteren Weg bahnen. In der Tat verlangt die Suche im Uhrenturm von der Siebzehnjährigen alles ab!



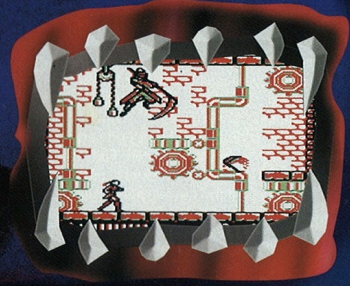
Sand in Draculas Getriebe: Sonja Belmont im gigantischen Werk des Uhrenturms.

Erschöpft und fast am Ende ihrer Kräfte erreicht Sonja den höchsten Bereich des Turms. Da warnt sie plötzlich ihr siebter Sinn: Irgendetwas liegt hier in der unheilschwangeren Atmosphäre. Jemand wartet hier auf sie...

Sonja spürt einen eiskalten Lufthauch in ihrem Nacken, wirbelt herum – was sie erblickt, läßt das Blut in ihren Adern gefrieren: Ein Skelett, gehüllt in eine zerschlissene Kutte und bewaffnet mit einer scharfen Sense, steht ihr gegenüber! Nur Bruchteile von Sekunden vergehen, da greift der Sensenmann auch schon an! Immer wieder wirft er mit tödlichen Klingen, und Sonja muß geschickt ausweichen, um ihre Silberfäden-Peitsche im richtigen Augenblick einsetzen zu können. Nach einem schweren, harten Kampf aber ist der höllische Sensenmann besiegt. Jetzt gelangt Sonja auch in das oberste Stockwerk des Schlosses und kann ihre Suche nach Alukard und dem Vampirgrafen fortsetzen!



Gleich erscheint der schreckliche Sensenmann!



Doch halt! War da nicht ein Geräusch...?

Wenn die Klingen singen: Aus dem Wege springen!

Die Yoshis haben sich bekanntlich auf die Suche nach dem Glück gemacht. Kein Hindernis ist zu schwer und kein Gegner kann hinterhältig genug sein, um die lustigen kleinen Dinos aufzuhalten. Auf ihren aufregenden Streifzügen durch die zahlreichen Welten der Yoshi-Insel geraten sie immer wieder in abstruse und lebensgefährliche Situationen. Aber sie lassen sich nicht entmutigen und werden von Level zu Level fröhlicher! Kein Wunder, können sie sich doch mit den leckersten Früchten aller Art den Dinomagen vollschlagen. (jk)

YOSHI'S STORY

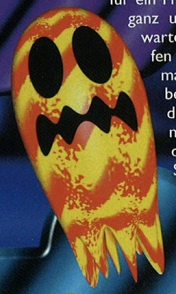
KAPITEL II • Die Höhlen

Level 2-2 Die Lavagrotte

Dudel Strudel

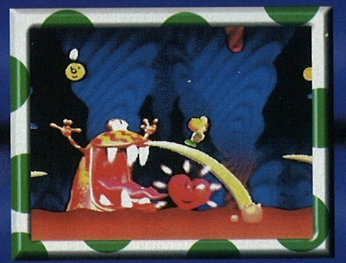
Whoa! Dieser Typ kann einen armen Dino schon heftig erschrecken. Da kommt er plötzlich aus der brodelnd heißen Lava geschossen, reißt die Arme hoch und macht „Bululu". Was für ein Freak! Dabei ist er eigentlich ganz ungefährlich. Man muß nur warten, bis er wieder in die Tiefen der kochenden Gesteinsmasse abtaucht und kann dann beruhigt weitergehen. Allerdings sollte man sich dazu nicht allzuviel Zeit lassen, denn eines ist sicher: Dudel Strudel kommt wieder!

Eigentlich ein ganz sympathischer Typ: Dudel Strudel!



Heiße Herzen

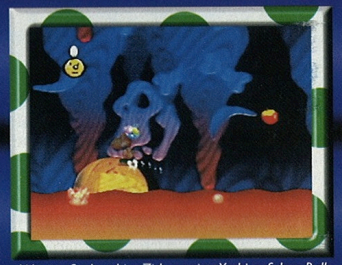
Die Superherzen in diesem Level sind gar nicht so einfach zu erringen. Dummerweise schweben sie genau über der heißen Lava. Echt uncool, aber es hilft alles nichts: Ihr müßt sie Euch holen, um eine ordentliche Punktzahl zu erreichen und in der nächsten Welt weitere Level öffnen zu können. Springt deshalb so, daß Ihr unterhalb des Knochens entlangfliegt, schnappt Euch das Herz und setzt gleichzeitig den Flatterflug ein. Riskiert jedoch nicht zuviel, denn bei der geringsten Berührung mit der Lava landet Euer Yoshi im Schloß von Baby Bowser – und da ist dann Schluß mit lustig!



Jetzt wird es echt knifflig! Hier ist äußerste Vorsicht angesagt!

Kugelsamba

Bälle mögen die verspielten Yoshis ganz gerne, besonders wenn sie so groß sind. Das Problem bei diesen hier ist jedoch, daß sie sich nicht von allein bewegen. Die Dinos müssen die Kugeln also selbst antreiben, wenn sie auf die andere Seite gelangen wollen. Um das Bällchen nach rechts zu bewegen, müßt Ihr den Yoshi auf der rechten Seite der Kugel plazieren und ihn dabei nach links laufen lassen. Das geht nur mit viel Fingerspitzengefühl: Betätigt ganz behutsam den 3D-Stick Eures Controllers. Bewegt Ihr den Stick zu heftig, wird Euer Dino Bekanntschaft mit der Lava machen.



Wie ein Seehund im Zirkus agiert Yoshi auf dem Ball.

© 1998 NINTENDO CO., LTD.

KAPITEL III • Der Himmel

Level 3-3 Die Winterreise

ZOOM IN

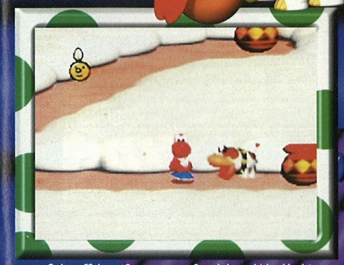
Viererbande

In diesem Level trefft Ihr auf fliegende Shy Guys, die sich in einer Vierergruppe an Euch heranpirschen. Wenn es Euch gelingt, alle vier Shy Guys mit einem einzigen Kunsteierwurf zu erledigen, bringt Euch das eine weitere Melone ein. Ihr dürft Euch aber nicht zu lange Zeit lassen, denn sonst machen die Shy Guys einen Rückzug und die Melone ist futsch.

Ein gezielter Wurf und die Melone gehört Euch!

Schnuffel schnüffelt schnuffelige Wege

Der Nase des coolen Vierbeiners konnte man schon immer vertrauen. Er kann Euch die Winterreise einfach gestalten, indem er Euch Hinweise gibt: Sobald er den richtigen Weg erschnüffelt hat, beginnt er aufgeregt vor der entsprechenden Vase zu kläffen. Laßt Euch nicht dazu hinreißen, einen anderen Weg einzuschlagen. Schließlich wollt Ihr ja alle Honigmelonen finden und den Level unbeschadet wieder verlassen!



Schnuffel weiß genau, auf welchem Weg Yoshi laufen muß!

Wipp und Kipp

Man mag es kaum glauben, aber selbst in den Felsblöcken gibt es Honigmelonen zu finden. Hinter einigen Felsblöcken verbergen sich übrigens noch andere Überraschungen, allerdings nicht gerade freudige. Seid Ihr jedoch auf Highscore-Jagd, solltet Ihr alle Blöcke sprengen, denn hier und da ist auch ein Shy Guy versteckt, der Euch einige Punkte einbringt. Bewegt Ihr Euch auf den wippenden Balken, solltet Ihr übrigens aufpassen, daß Ihr beim Schießen nicht abschubbert, denn sonst gibt es eine Freifahrt in Bowsers Schloß. Und das ist nicht gerade ein Zuckerschlecken.

Sogar hier können sich so begehrte Gegenstände wie zum Beispiel die Superherzen befinden!

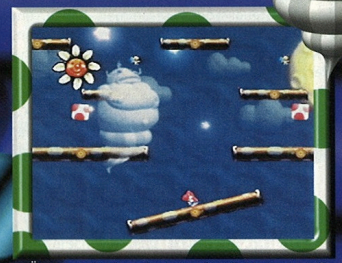
Langer Weg zum Ziel

Bevor Ihr sinnlos auf diese Kiste stampft und leer ausgeht, solltet Ihr Euch erstmal den Level genau ansehen. Am rechten Ende des Weges, auf dem die Kiste plaziert ist, befindet sich nämlich eine Zielflagge, die Ihr bisher nur aus den Bonusgames kennt. Schiebt Ihr nun die Kiste bis zur Zielflagge, erhaltet Ihr dafür eine Honigmelone. Ihr seht also, fast in jeder Kiste befindet sich eines der leckeren Früchtchen, Ihr müßt nur herausfinden, wie Ihr es herauslockt. Schaut Euch daher stets zunächst in der näheren Umgebung einer ?-Kiste um, bevor Ihr sie zerstampft. Befolgt Ihr diesen Rat, kann Euch kein Geheimnis mehr daran hindern, eine der süßen Früchte einzusammeln.

Push it, Yoshi, push it...

Endgegner: Wolkendschinn

In jedem Level des dritten Kapitels gelangt Ihr am Schluß zu einem Endgegner. In diesem Level ist es der furchterregende Wolkendschinn, der aussieht wie ein zu groß geratenes Michelin-Männchen. Bei ihm müßt Ihr Euch hauptsächlich vor den herunterfallenden Stachelkugeln und dem heißen Atem in acht nehmen. Natürlich ist es auch nicht ganz einfach, die Balance auf den wippenden Balken zu halten. Werdet Ihr mal getroffen, ist das nicht ganz so schlimm. In den oberen Bereichen der Kampfarena befindet sich Bini, die Euch mit frischer Energie versorgen wird. Nach drei Treffern an einer beliebigen Stelle seines Körpers gibt der Dschinn auf und verschwindet für immer und ewig (???) von der Bildfläche.



Über dem Dschinn fliegt eine Bini. Schleckt sie auf, damit Eure Energieblume erblüht.

All denjenigen, die es genau wissen wollen und die auch das letzte Geheimnis von Yoshi's Story lüften wollen, ist geholfen: Im Fachhandel bereits erhältlich, gibt es den ultimativen Yoshi's Story Spieleberater zu ergattern.

In dem Buch der Bücher werdet Ihr sowohl ausführliche Levelkarten so wie tonnenweise hilfreiche Tips & Tricks von Nintendos Spieleprofis nachlesen können.

TRICKZONE

BOMBERMAN 64 — N64

Noch mehr Vier-Spieler-Action!

Für absolute Bombenstimmung sorgen bekanntlich die zahlreichen Battle-Szenarien bei „BOMBERMAN 64". Aber wer von Euch unersättlichen Bombermännern hat sich nicht schon weitere Herausforderungen für den Vier-Spieler-Modus gewünscht? Nun, Ihr müßt „lediglich" 120 Goldkarten in den sechs Welten des Abenteuermodus gesammelt haben, um vier weitere Szenarien anwählen zu können. Okay, das ist natürlich eine große spielerische Herausforderung!

Hier müßt Ihr extrem schnell den Start-Knopf drücken.

Wem sie als eine unüberwindliche Barriere erscheint, der kann durch eine Tastenkombination schon vorher in den Genuß der neuen Szenarien gelangen: Drückt im Hauptmenü des Spieles sehr, sehr schnell und häufig die Start-Taste, bis eine kurze Melodie ertönt. Nun könnt Ihr insgesamt zehn Battle-Szenarien anwählen.

LUCKY LUKE — SNES + GB

Flotte Paßwörter für den schnellsten Schützen!

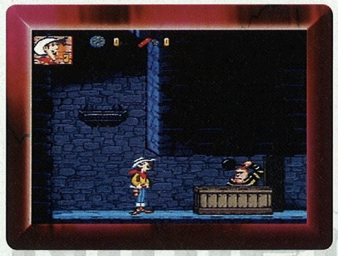
Hey, Cowboys! Habt Ihr Lust auf eine verrückte Verfolgungsjagd quer durch den Wilden Westen? Klar, denn die Daltons und andere Galgenvögel sind ausgerissen – und wer außer Euch könnte sie wieder einfangen? Damit die Jagd etwas schneller geht und die Schurken bald wieder hinter Schloß und Riegel sitzen, haben wir hier die Paßwörter für das Super Nintendo und den Game Boy direkt aus Yuma einfliegen lassen!

Dieses Paßwort bringt Euch direkt ins Zuchthaus!

Game Boy
Bärtiger Mann – Pferd – Lucky Luke – Hund – Hund

Super Nintendo
(Niveau: Leicht)

1. Paßwort:	4.000$	3.000$	1.000$	0.000$
2. Paßwort:	6.000$	8.000$	1.000$	5.000$
3. Paßwort:	5.000$	3.000$	7.000$	1.000$
4. Paßwort:	7.000$	1.000$	4.000$	9.000$
5. Paßwort:	1.000$	8.000$	3.000$	9.000$



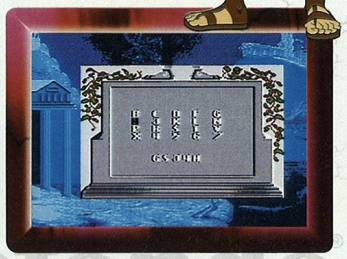
Hier werdet Ihr nicht nur auf kugelschwingende Häftlinge treffen!

Egal, welchen Schwierigkeitsgrad Ihr auswählt, mit diesem Paßwort gelangt Ihr zur Büffelherde.

DISNEYS INTERAKTIVE ABENTEUER MIT DISNEYS HERCULES — GB

Des Halbgotts göttliche Paßwörter!

Als Sohn des Zeus machst Du Dich auf den Weg, in die Reihen der Götter aufgenommen zu werden. Doch wie jeder Weg ist auch dieser sehr steinig und mit vielen Gefahren versehen. Kämpfe Dich durch neun sagenhafte Level, um letztendlich Deinen rechtmäßigen Platz auf der Spitze des Olymp einzunehmen. Um Dir bei dieser Aufgabe etwas unter die Arme zu greifen, haben wir hier alle Paßwörter des Abenteuers aufgelistet:



Auf zur entscheidenden Schlacht.

1. Paßwort:	B 7 F G 4
2. Paßwort:	X T V 5 P
3. Paßwort:	T V 5 D P
4. Paßwort:	F X 6 N L
5. Paßwort:	H 6 R S V
6. Paßwort:	K 7 D G R
7. Paßwort:	F T X C G
8. Paßwort:	G S J 4 H
9. Paßwort:	C R D T S

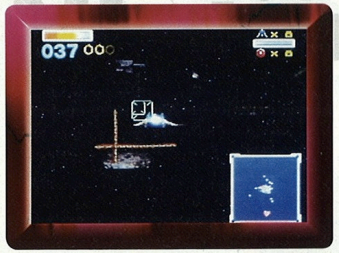
(Hier sieht man die Credits.)

Mit dem Flammenschwert bewaffnet ist Hercules auf dem geflügelten Pferd in den Wolken unterwegs.

LYLAT WARS — N64

Einmal volltanken, bitte!

Im Sector Z ist allerhand los: Zwischen dem Weltraumschrott in der galaktischen Müllhalde tummeln sich zahlreiche feindliche Jäger, die kreuz und quer an Eurem Team vorbeisausen. Andross Schergen schießen außerdem gewaltige Torpedos auf das Mutterschiff, die es besser nicht treffen sollten.
Während Ihr fieberhaft versucht, die Torpedos zu zerbröseln, erreichen Euch zahlreiche



Bingo! Jetzt seid Ihr wieder voll einsatzbereit!

Hilferufe Eurer Mitstreiter, die Unterstützung brauchen. Dann sinkt auch noch die Energieleiste des Arwings rapide, weil Euch die Gegner zu Schrott verarbeiten wollen. Eine verflixt knifflige Situation!
Neulich habe ich während eines solchen heißen Gefechts etwas entdeckt, das Euch helfen wird, länger im Pilotengeschäft zu bleiben: Steuert auf das Heck des Great Fox zu und sucht Euch speziell die mittlere Luke des Mutterschiffs aus. Der Autopilot wird sich automatisch einschalten und Euch sicher durchmanövrieren. Wenn Ihr dann im nächsten Augenblick vorn herauskommt, habt Ihr wieder volle Energie!

Ein Trick von Oliver Mietzner, Berlin

Für den totalen Zwei-Spieler-Spaß mit gleichen Chancen.

Witzige Codes

Ich habe es schon mehrfach auf mich genommen, den Obermiesling Wizpig zu besiegen, um weitere Codes zu gewinnen. Das war zwar kein Zuckerschlecken, aber dennoch habe ich viele neue Codes erhalten, die ich Euch nicht verschweigen möchte. Probiert sie doch einmal aus!

Fliegt hier vorsichtig darauf zu!

DIDDY KONG RACING — N64

Offroad:	Fahrt über Sand oder Wiesen, ohne Geschwindigkeit zu verlieren.
Freefruit:	Startet mit 10 Bananen.
Freeforall:	Ihr bekommt gleich die 3. Stufe der Ballons.
Byebyeballoons:	Keine Ballons auf den Rennstrecken.
Blabbermouth:	Die Spielfigur plappert, wenn Ihr die Hupe benutzt.
Doublevision:	Zwei Spieler können die gleiche Spielfigur auswählen.
Bombsaway:	Alle Ballons sind rot.
Bogusbananas:	Die Bananen reduzieren die Geschwindigkeit.

Ein Trick von Dominik Fischer, Daxweiler

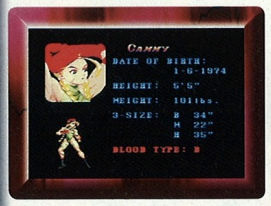
Startet mit voller Bananenpower!

KLASSIK TIP

SUPER STREET FIGHTER II — SNES

Kämpferprofile

Habt Ihr Euch auch schon einmal gewünscht, die mächtigen Streetfighter besser miteinander vergleichen zu können? Dazu solltet Ihr warten, bis einer der Kämpfer mit seinen persönlichen Daten auf dem Bildschirm



Frauen-Power ist angesagt!

erscheint. Jetzt solltet Ihr auf dem 2. Controller den L- und R-Knopf gedrückt halten. Solange Ihr die Knöpfe betätigt, werden die Streetfighter der Reihe nach vorgestellt. Darüber hinaus könnt Ihr Euch selbst aussuchen, welcher Kämpfer den nächsten Demokampf übernimmt. Ihr müßt nur die Knöpfe loslassen, wenn Euer Held auf dem Schirm zu sehen ist.

HOTLINE

Wie kann ich im Puzzle-Modus den Level 27 beenden?

TETRISPHERE™ N64

Um diesen Level erfolgreich zu meistern, stehen Euch ausschließlich fünf Züge zur Verfügung. Diese muß man folgendermaßen ausführen:

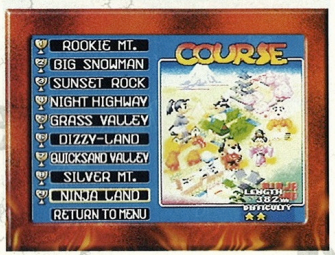
Zuerst verschiebt man den unteren rechten roten „T"-Block ein Feld nach oben. Anschließend muß man den oberen gelben Block ein Feld nach rechts bewegen. Ist dies geschehen, verschiebt man den mittleren linken gelben Block ein Feld nach rechts. Schließlich bewegt man noch den untersten linken gelben Block ein Feld nach rechts und ein Feld nach unten.
Nach diesem Zug lösen sich die Steine auf und Ihr gelangt zum nächsten Puzzle, auf das sich Eure „grauen Zellen" sicherlich schon freuen werden.

Auch das 27. von 100 Puzzle-Leveln ist mit der richtigen Lösung kein Problem.

Ich habe gehört, dass es noch einen weiteren Fahrer geben soll. Wie erhalte ich ihn?

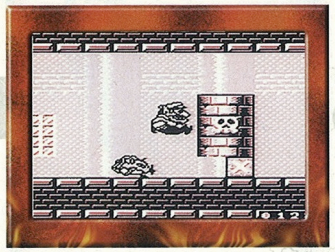
Snowboard Kids™ N64

Bei dem Bonusfahrer handelt es sich um einen Ninja namens „Sinobin": Wollt Ihr diesen zusätzlichen Charakter erhalten, müßt Ihr zuerst in dem Spiel-Modus „Battle Race" die ersten sieben Rennen als Sieger beenden, um auf allen Strecken den Goldpokal zu bekommen. Anschließend öffnet sich noch eine achte Strecke, auf der Ihr ebenfalls den goldenen Pokal gewinnen müßt, um die neunte und somit letzte Strecke in diesem Modus zu öffnen. Bei dieser Strecke – „Ninja Land" – handelt es sich um die „Haus und Hof"-Strecke von „Sinobin". Schafft Ihr es, den superschnellen Ninja zu schlagen und auch dieses Rennen als Gewinner zu beenden, erhaltet Ihr als Belohnung auch den Ninja zur Auswahl. Da dieser Fahrer enorm gute Fahreigenschaften hat, könnt Ihr für ihn keine weiteren Boards kaufen.



Wer dachte, daß Ninjas keine guten Snowboarder wären, hat sich getäuscht.

Ich befinde mich im „Final Chapter – Story 3: Defeat four ducks". Wie kann ich diesen Abschnitt beenden?



Mit Hilfe der Maus könnt Ihr die hohe Säule überspringen, um auch die Ente hinter Tür 4 zu erreichen.

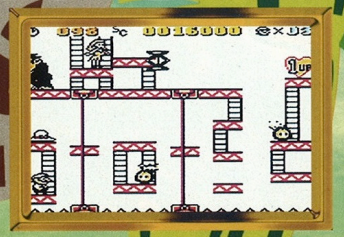
Wie der Name des Levels schon sagt, müßt Ihr vier Enten, die mit einem Bumerang werfen, finden und besiegen. In der Eingangshalle gibt es fünf Türen. Jede Tür ist mit einer Zahl gekennzeichnet. Hinter der mittleren Tür (Tür 0) findet man einen Schalter, mit dem Ihr die Steine im Eingangsbereich umstellen könnt, um alle Türen zu erreichen. Nun geht Ihr durch die Türen 1 bis 4 und besiegt die Enten mit einer Ramm- oder Stampfattacke. Hinter der 4. Tür ist die Ente allerdings hinter einer hohen Steinsäule, die Ihr ausschließlich mit Hilfe einer der Mäuse überspringen könnt, versteckt. Um die Maus auf die oberste Ebene zu locken, müßt Ihr ganz nahe vor ihr herlaufen und die Stufen nach oben springen. Anhänglich wie das Mäuschen ist, folgt es Wario und dient ihm an der Säule als Trampolin. Habt Ihr die Aufgabe erfüllt, gelangt Ihr wieder direkt zu dem Spiel, bei dem Ihr um das Schatzkartenteil dieses Levels spielen könnt.

WARIOLAND II™ GB

CHECK IT OUT!
Der offizielle NINTENDO64 Spieleberater
SUPER MARIO 64
TIPS, TRICKS, LEVELKARTEN UND MEHR. DAS BUCH ZUR SPIEL-SENSATION AUF DEM NINTENDO64
BANJO-KAZOOIE
DEMNÄCHST ERHÄLTLICH!!
YOSHI'S STORY
Nintendo
TIPS, TRICKS, LEVELKARTEN UND MEHR.
DAS BUCH ZUR SPIEL-SENSATION AUF DEM NINTENDO64

DONKEY KONG™

CLASSIC SERIE



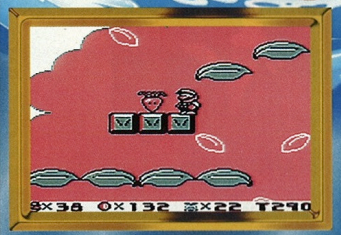
„Uh, uh uh", schallt es aus dem Dschungel. Der wohl berühmteste Video-Gorilla aller Zeiten ist wieder da! Und warum es ihn aus dem Urwald lockt? Ist doch klar, bekanntlich ist Rache süß! Deshalb ist Donkey Kong zurückgekehrt, um Marios Freundin, die hübsche und laut kreischende Pauline, zu entführen. Mit dem Mädel unterm Arm ist der durchgeknallte Gorilla auf die Spitze eines Wolken-kratzers geklettert. Sein Ur-Großonkel King hat ihm hier die nötige Inspiration gegeben!

Für den tapferen Klempner Mario beginnt eine dramatische Rettungsaktion, vorbei an vielen üblen Fallen, und außerdem muß er eine ganze Menge schwere Rätsel lösen. Auf seinem Weg zu Pauline kann Mario Schlüssel finden, die ihm die Ausgänge öffnen. Der heldenhafte Klempner hat alle Hände voll zu tun, um seine geliebte Pauline den Klauen des Affen zu entreißen! Der klassische Spielhallen-Hit, der bereits Videogeschichte schrieb, ist mit 10 Welten und über 100 kniffligen Leveln versehen worden und enthält völlig neue und spannende Adventure-Elemente, die für zusätzlichen Spielspaß sorgen. Das 4-Mbit-Modul zählt noch heute zu den umfangreichsten Spielen für den Game Boy und garantiert Euch grenzenlosen Spielspaß!

© 1994 NINTENDO CO., LTD.

SUPER MARIO LAND 2 6 Golden Coins™

CLASSIC SERIE



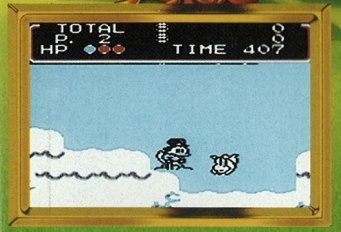
Nicht nur in WARIO LAND II sorgt Wario derzeit für Furore, sondern auch in der Neuauflage eines grandiosen Game Boy-Spiels, das vor gar nicht so langer Zeit die Welt der Videospiele mit innovativem Gameplay verblüffte. Erstmalig präsentierte sich hier Wario, Marios Erzfeind aus alten Tagen, in einem Spiel der absoluten Nintendo-Extraklasse. In diesem zweiten Teil der sagenhaften SUPER MARIO LAND-Trilogie hat sich Fiesling Wario in Marios Schloß eingenistet. Jetzt kann Mario nur noch mit Hilfe der 6 goldenen Münzen sein Reich zurückerobern. Die Münzen fallen allerdings nicht einfach so vom Himmel, sondern müssen schwer erkämpft werden! In 32 actiongeladenen Power-Leveln und obercoolen Bonusrunden geht es im wahrsten Sinne des Wortes um alles! Der lustige Klempner Mario muß all seine speziellen Verwandlungskünste einsetzen, um den oberfiesen Schloßbesetzer Wario auf immer und ewig zu vertreiben. Dank des batteriegestützten Speichers kann man dieses umfangreiche Spiel zu jeder Zeit an der Stelle fortsetzen, an der man es unterbrochen hat. Besonders wichtig, wenn man SUPER MARIO LAND 2 – 6 GOLDEN COINS mit auf die Reise nimmt, im Urlaub gemütlich in der Strandliege schmort und den Game Boy im Hotelzimmer vergessen hat. Fazit: SML 2 zählt zwar bereits zu den Klassikern der Jump'n'Runs auf dem Game Boy, macht aber auch heute immer noch so viel Spaß wie bei seinem ersten Auftritt.

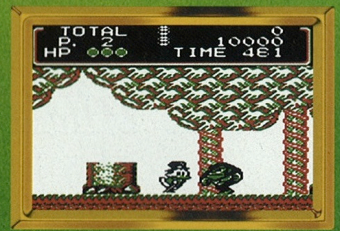
© 1992 NINTENDO CO., LTD.

Disney's DUCK TALES™

CLASSIC SERIE

Alle Jahre wieder kürt der Club der Milliardäre den reichsten Bewohner Entenhausens! Damit er auch diesmal wieder die begehrte Trophäe erhält, macht sich Onkel Dagobert mit seinen Großenkeln Tick, Trick und Track auf eine abenteuerliche Schatzsuche rund um den Globus. Die Jagd nach Gold und Juwelen ist nicht immer ungefährlich! So beginnt ein aufregendes Abenteuer mit den beliebten Disney-Stars und Quack, dem Bruchpiloten. Mit Dagoberts legendärem Pogo-Sprung, den er mit seinem granitharten Gehstock ausführt, kann man auf die Gegner hüpfen, um sie von der Bildfläche zu fegen. Auch Kisten und Felsbrocken können in diesem Abenteuer dank des Pogo-Sprungs geöffnet werden. In ihnen verbergen sich viele nützliche Features und Schätze! In den großen Schatzkammern der jeweiligen Länder trifft man auf furchteinflößende Endgegner. Ein heftiger Kampf entbrennt, und wenn man den Gegner besiegt hat, erhält man zur Belohnung den begehrten Schatz! Cool ist auch, daß Ihr jeden Schauplatz rund um den Globus frei anwählen und somit jederzeit jeden beliebigen Level spielen könnt. Auch Anfänger in Sachen Videospiele sollten vor Duck Tales nicht Halt machen.

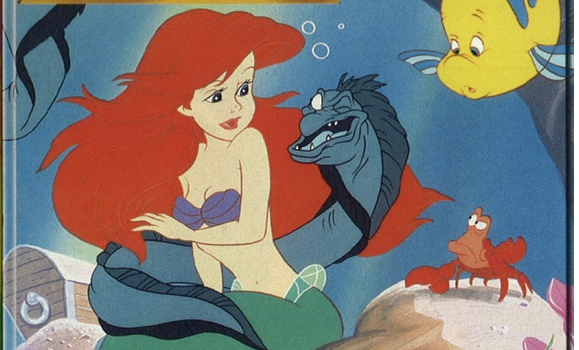




© DISNEY. All Rights reserved. Developed by CAPCOM CO., LTD.
© 1998 NINTENDO CO., LTD.

CLASSIX

Disney's ARIELLE DIE MEERJUNGFRAU™



Mit „Arielle die Meerjungfrau" landete Disney mal wieder einen Super-Welterfolg auf den Leinwänden rund um den Globus. Kein Wunder, daß der entzückende Zeichentrickfilm in ein Videospiel für den Game Boy umgesetzt wurde! Das Spiel hält sich eng an die Story des Films, die damit beginnt, daß Ursula, die böse Hexe des Meeres, den Meereslebewesen einen fürchterlichen Fluch auferlegt hat. Arielle befindet sich fortan in einem Ozean voller Gefahren! Ihre früheren Spielgefährten (wie z.B. Fische und Krebse) sind ihr plötzlich feindlich gesinnt. Arielle weiß weder ein noch aus: Die üblen Gumbofische zum Beispiel, die sich im Inneren der Seeanemonen verstecken und unerwartet herausschießen, machen aus der feinfühligen Meerjungfrau ein wahres Nervenwrack! Doch sie nimmt ihren ganzen Mut zusammen und wird mit Eurer Unterstützung der fiesen Ursula Paroli bieten. Ausschau halten solltet Ihr nach versunkenen Schatztruhen. Erblickt Ihr eine dieser Truhen auf dem Meeresboden, befindet sich mit Sicherheit eine Muschel in der Nähe! Die Muschel dient dazu, die Truhe zu öffnen, denn in den Kisten verbergen sich meist mächtige Schätze. Dazu zählen zum Beispiel schwarze Perlen, die die Kraft der Luftblasenschüsse verstärken, oder helle Perlen, die dem Schuß eine größere Reichweite verleihen. Arielle verfügt über besondere Fähigkeiten, die sie in diesem spritzigen Abenteuer in allen sieben Weltmeeren geschickt einsetzen muß, um nicht kläglich unterzugehen.

© DISNEY. All Rights reserved. Developed by CAPCOM CO., LTD.
© 1998 NINTENDO CO., LTD.

CLUB Nintendo®

Seid Ihr schon tot?

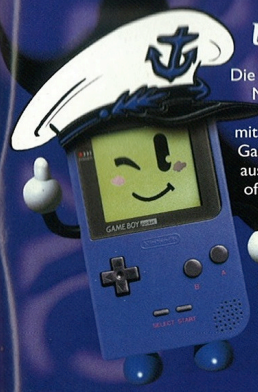
Wenn nicht, dann ist es allerhöchste Zeit, Euch das Club Nintendo **„Power Abo“** in die Gruft bzw. ins Haus zu holen. Dieses Heft ist schärfer als die Klinge des Sensenmannes, dunkler als die schwärzeste Gruft und spannender als der gruseligste Horror-Schocker. Zusätzlich haben wir dem Sensenmann noch die obergeile **„Power-Prämie“** entlocken können – einen exklusiven Nintendo-Artikel, den es nur als Bestandteil des Abos gibt. Direkt aus der Hölle des Löwen!

Aktuelle Power Prämie: Der Original-Soundtrack aus **DIDDY KONG RACING!** Exklusiv nur mit dem Power Abo!

6x MAGAZIN UND POWER PRÄMIE

Das Club Nintendo „Power Abo“ kostet DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole „Power-Prämie“, die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+ Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

GAME BOY ON THE JOB



Navy Boy

Die blauen Jungs der Marine werden ab Dezember 1998 mit dem blauen Game Boy Pocket ausgerüstet. Wie offiziell bestätigt, sollen die Kadetten ihre Ausbildung nur dann erfolgreich bestehen, wenn sie bei WAVE RACE auf allen Rennstrecken den ersten Platz belegen.

Aktuellste Informationen zeigen, daß die Nutzungsmöglichkeiten des Nintendo-Klassikers fast unendlich sind: Wir von der Redaktion haben die zahlreichen Agenturmeldungen, die täglich über den Nintendo-News-Ticker auf unseren Schreibtischen landen, ausgewertet und die interessantesten für Euch zusammengefaßt!

Grün bei der Polizei

Anfragen hinsichtlich der Ausrüstung der Polizei mit dem grünen Game Boy haben gezeigt, daß besonders die Game Boy Camera zum Einsatz kommen soll. Mit dem Pocket Printer können Fahndungsfotos ausgedruckt und sofort weitergeleitet werden. Auch bei Unfällen dienen die exakten Aufnahmen des Vorfalls zur späteren Beurteilung der Situation.

Klare Linien in der Mode

Neue Wege auch in der Haute Couture: Alexander McClear, britischer Modeschöpfer von Weltrang, macht den durchsichtigen Game Boy zum Prinzip seiner Sommerkollektion „Clear Insight“. Er sei durch die klare Hülle zu den neuen Designs inspiriert worden. Die Kleider aus Vinyl und leichtem Chiffon seien damit „ebenso zukunftsweisend wie der Game Boy selbst“!

Der Gelbe von der Post

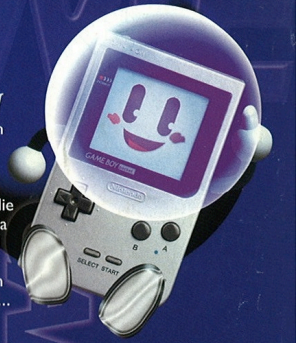
Die Deutsche Post AG will den Paketverteildienst noch optimieren. Aus diesem Grund werden in Zukunft stündlich zehnminütige Trainingsprogramme abgehalten, in denen die Mitarbeiter Bestzeiten im TETRIS Classic-Modus erzielen müssen. Wie es heißt, würden die so geschulten Verteiler künftig schneller und effektiver Pakete sortieren...

Mit dem Kaminfeger unterwegs

Glück bringt er gleich doppelt: In Zukunft wollen alle Bezirksschornsteinfeger in Sachsen und Bayern ihre Mitarbeiter mit dem schwarzen Game Boy ausstatten. Begründung: Wer DONKEY KONG im Schlaf beherrsche, falle von keinem Dach herunter...

Space Age Game Boy

Wie wir aus noch nicht bestätigten Interfax-Meldungen erfuhren, sollen künftige Missionen im All nicht mehr ohne silbernen Game Boy stattfinden, da bei technischen Problemen die Computer auf der Raumstation MIR via Game Link-Kabel mit dem Handheld verbunden werden können. Die Steuerung der Station erfolgt dann über den Game Boy-Renner METROID...

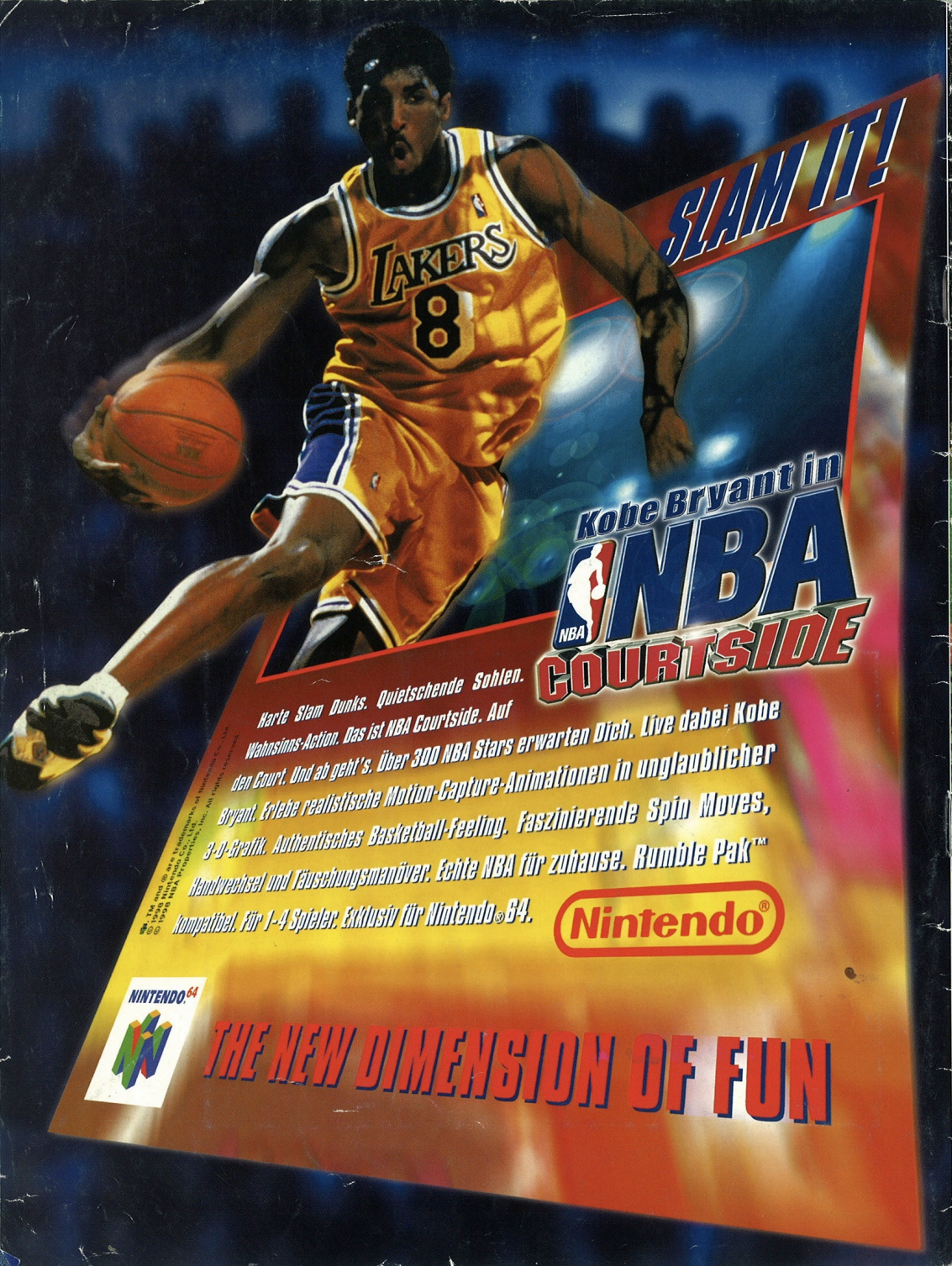


Feuerwehrrot!

Die Feuerwehren haben immer wieder Überlegungen angestellt, wie sie in Not geratene Personen während einer Rettungsaktion bei Laune halten bzw. von Panikreaktionen abbringen können. Nun wurde beschlossen, für solche Fälle rote Game Boys mit GAME & WATCH-Spielen leihweise zu verteilen. Bei Hochhausbränden z.B. wird der Game Boy mit einer Schleuder in die oberen Etagen katapultiert...

Konditors Pink...

Farblich paßt kein Game Boy besser zu Petit Fours und Erdbeertorten als der pinkfarbene Frischling! Als modischer Schürzen- oder aufgesteckter Kopfschmuck läßt sich auf dem Display z.B. der Name der Angestellten eingeben. Einstellungsvoraussetzung für die Verkäuferin wird auch sein, YOSHI'S COOKIE in 15 Minuten mit High Score durchzuspielen.


SLAM IT!
LAKERS
8
Kobe Bryant in
NBA
COURTSIDE
Karte Slam Dunks. Quietschende Sohlen. Wahnsinns-Action. Das ist NBA Courtside. Auf den Court. Und ab geht's. Über 300 NBA Stars erwarten Dich. Live dabei Kobe Bryant. Erlebe realistische Motion-Capture-Animationen in unglaublicher 3-D-Grafik. Authentisches Basketball-Feeling. Faszinierende Spin Moves, Handwechsel und Täuschungsmanöver. Echte NBA für zuhause. Rumble Pak™ kompatibel. Für 1-4 Spieler. Exklusiv für Nintendo® 64.
Nintendo®
NINTENDO 64
THE NEW DIMENSION OF FUN